



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA**  
**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

**TEMA:**

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA  
MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO “A”  
DE E.G.B DE LA UNIDAD EDUCATIVA “IBARRA”**

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

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

**AUTOR:**

Odalis Lisbeth Cacuango Quilca

**DIRECTOR:**

Msc. Anita del Rocío Gudiño Noguera

**Ibarra – Ecuador 2025**

# CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Ibarra, 16 de octubre de 2025

MSc. Anita del Roció 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 Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes



Firmado electrónicamente por:  
**ANITA DEL ROCIO  
GUDINO NOGUERA**

Validar únicamente con Firma@C

(f).....

MSc. Anita del Roció Gudiño Noguera

C.I.: 1001644432



# 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			
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>	1004753404		
<b>APELLIDOS Y NOMBRES:</b>	Cacuango Quilca Odalis Lisbeth		
<b>DIRECCIÓN:</b>	Atuntaqui, Andrade Marín, Pasaje libertador		
<b>EMAIL:</b>	<a href="mailto:olcacuangoq@utn.edu.ec">olcacuangoq@utn.edu.ec</a> / <a href="mailto:odaliscacuango2002@gmail.com">odaliscacuango2002@gmail.com</a>		
<b>TELÉFONO FIJO:</b>	-----	<b>TELÉFONO MÓVIL:</b>	0969715580

DATOS DE LA OBRA			
<b>TÍTULO:</b>	ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO "A" DE E.G.B DE LA UNIDAD EDUCATIVA "IBARRA"		
<b>AUTOR (ES):</b>	Cacuango Quilca Odalis Lisbeth		
<b>FECHA: DD/MM/AAAA</b>	16/10/2025		
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO			
<b>PROGRAMA:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>PREGRADO</b>	<input type="checkbox"/> <b>POSGRADO</b>	
<b>TÍTULO POR EL QUE OPTA:</b>	Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte		
<b>DIRECTOR /ASESOR:</b>	MSc. Anita del Rocío Gudiño Noguera / MSc. Vanessa Carolina Méndez Carvajal		

#### 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 16 días del mes de octubre de 2025

#### EL AUTOR:



Firmado electrónicamente por:  
**ODALIS LISBETH**  
**CACUANGO QUILCA**

(f).....

Cacuango Quilca Odalis Lisbeth

C.I.: 1004753404

## INDICE DE CONTENIDO

<b>Resumen Ejecutivo</b> .....	12
<b>Introducción</b> .....	13
Motivación para la investigación .....	14
Planteamiento del problema.....	14
Delimitación del problema: .....	16
Delimitación temporal:.....	16
Delimitación espacial: .....	16
Formulación del problema .....	16
Justificación.....	17
Antecedentes .....	19
Objetivos .....	23
Objetivo general .....	23
Objetivos específicos.....	23
Preguntas de investigación .....	23
<b>Capítulo 1: Marco teórico</b> .....	24
<b>1.1 Actividades lúdicas</b> .....	24
1.1.1 Origen de las actividades lúdicas .....	24
1.1.2 Concepto de las actividades lúdicas.....	24
1.1.3 Objetivos de las actividades lúdicas.....	26

	5
1.1.4 Características de las Actividades lúdicas.....	27
1.1.5 Importancia de las Actividades lúdicas.....	28
1.1.6 Tipos de Actividades Lúdicas .....	29
<b>1.2 Motricidad gruesa .....</b>	<b>32</b>
1.2.1 Definición de Motricidad Gruesa.....	32
1.2.2 Objetivo de la Motricidad Gruesa .....	33
1.2.3 Importancia de la Motricidad Gruesa.....	34
1.2.4 Componentes de la Motricidad Gruesa.....	35
1.2.5 Principales Habilidades Motrices.....	36
1.2.5 Capacidades motrices en el desarrollo infantil.....	39
1.2.6 La educación física en el desarrollo motriz infantil .....	41
1.2.7 El rol del docente para desarrollar la motricidad gruesa.....	41
Curriculo .....	42
Bloque 1: Prácticas lúdicas el juego y el jugar.....	42
Qué tipo de habilidades motrices se desarrolla en niños de 8 a 12 años según Piaget .	43
Actividades prácticas para estimular la motricidad gruesa .....	44
<b>Capítulo 2: Materiales y Métodos.....</b>	<b>45</b>
2.1 Tipo de investigación .....	45
2.1.1 Alcance o tipo de investigación.....	45
2.1.2 Diseño de investigación.....	46
2.1.3 Métodos de investigación.....	47

	6
2.2 Técnicas e instrumentos de investigación .....	49
2.2.1 Encuesta .....	49
2.2.2 Observación.....	49
2.3 Preguntas de investigación .....	50
2.4 Matriz de operacionalización de variables .....	51
2.5 Participantes .....	52
2.6 Procedimiento y análisis de datos .....	52
<b>Capítulo 3: Resultados y Discusión.....</b>	<b>53</b>
3.1 Encuesta aplicada a los docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa “Ibarra” .....	53
3.2 Ficha de Observación aplicada a los estudiantes de Quinto “A” de E.G.B de la Unidad Educativa “Ibarra” .....	62
<b>Capítulo 4: Propuesta .....</b>	<b>68</b>
4.1 Título de la propuesta.....	68
4.2 Introducción .....	68
4.3 Objetivos .....	69
Objetivo General .....	69
Objetivos Específicos .....	69
4.4 Desarrollo de la propuesta.....	70
<b>Conclusiones .....</b>	<b>77</b>
<b>Recomendaciones.....</b>	<b>77</b>

	7
<b>Glosario</b> .....	79
<b>Referencias</b> .....	81
<b>Anexos</b> .....	89

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1;</b> ¿Considera que las actividades lúdicas ayudan a mejorar la coordinación motriz de los estudiantes?.....	53
<b>Tabla 2;</b> ¿Considera que las actividades lúdicas mejoran el trabajo en equipo y la cooperación entre los estudiantes durante las clases de Educación Física?.....	54
<b>Tabla 3;</b> ¿Usted considera importante el uso de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa y genera un aprendizaje dinámico y atractivo para los estudiantes?.....	55
<b>Tabla 4;</b> ¿Considera que las actividades lúdicas en las clases de Educación Física contribuyen a la mejora de las habilidades motrices de los estudiantes? .....	56
<b>Tabla 5;</b> ¿Usted incorpora juegos estructurados (como simbólicos, cooperativos, construcción y con reglas) en las clases de educación física, para fomentar habilidades motoras gruesas en los estudiantes?.....	57
<b>Tabla 6;</b> ¿Ha recibido información adicional (capacitación o talleres) sobre cómo aplicar actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes? .....	58
<b>Tabla 7;</b> ¿Considera que el uso de actividades lúdicas mejora las habilidades psicomotrices sociales y emocionales de los estudiantes en las clases de Educación Física?.....	9

<b>Tabla 8;</b> ¿Cree usted que la integración de actividades lúdicas en la aplicación del currículo de Educación Física contribuye al desarrollo integral (cognitivo, psicomotor y afectivo) de los estudiantes?.....	60
<b>Tabla 9;</b> ¿Estaría dispuesto(a) a aplicar una propuesta alternativa basada en los circuitos lúdicos motores para mejorar la motricidad gruesa en sus estudiantes? .....	61
<b>Tabla 10;</b> Lanza objetos y recepta con la posición adecuada.....	62
<b>Tabla 11;</b> Salta obstáculos con coordinación y sin perder el ritmo.....	63
<b>Tabla 12;</b> Coordina movimientos de brazos y piernas al realizar el circuito .....	64
<b>Tabla 13;</b> Demuestra lateralidad al girar o cambiar de dirección. ....	65
<b>Tabla 14;</b> Mantiene la resistencia física durante toda la actividad.....	66
<b>Tabla 15;</b> Sigue instrucciones y respeta turnos durante el circuito. ....	67

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Objetivos de las Actividades lúdicas.....	26
Ilustración 2 Características de las Actividades lúdicas.....	27
Ilustración 3 Los objetivos de la motricidad gruesa.....	34
Ilustración 4 Los componentes .....	35
Ilustración 5 Atrapa pañuelo cooperativo .....	71
Ilustración 6 Gatear por debajo de una.....	71
Ilustración 7 Salto en zigzag .....	71
Ilustración 8 Lanzamiento con pelotas.....	72
Ilustración 9 Escalera de coordinación.....	72
Ilustración 10 Estiramiento en circuito 1 .....	72

Ilustración 11 Materiales del circuito 1.....	72
Ilustración 12 Despierta al explorador .....	73
Ilustración 13 Cruzando el puente colgado .....	73
Ilustración 14 Carrera de exploradores.....	73
Ilustración 15 El río de los cocodrilos.....	73
Ilustración 16 Búsqueda del tesoro .....	74
Ilustración 17 El saludo del loro .....	74
Ilustración 18 Estiramiento circuito 2.....	74
Ilustración 19 Materiales circuito 2.....	74
Ilustración 20 Juego "Simón dice" .....	75
Ilustración 21 Caminar sobre una línea recta .....	75
Ilustración 22 Salto sobre la rayuela .....	75
Ilustración 23 Carrera de extremo a extremo de un cono.....	76
Ilustración 24 Desplazarse gateando .....	76
Ilustración 25 Derribar las botellas .....	76
Ilustración 26 Estiramiento actividad 3.....	76
Ilustración 27 Recursos actividad 4 .....	76
Ilustración 28 Materiales para la aplicación del instrumento.....	89
Ilustración 29 Calentamiento.....	89
Ilustración 30 Aplicación del Instrumento .....	89
Ilustración 31 Encuesta al docente .....	89

## DEDICATORIA

Esta investigación es un homenaje a Dios, por ser luz en mi camino y refugio en mis momentos de duda. Porque cuando sentí que no podía más, él estuvo ahí brindándome fuerzas para continuar. Su amor me sostuvo y me mostró que todo es posible si se camina con fe y de la mano de Dios.

A mis padres Blanca y Francisco, pilares de mi vida, que con gran sacrificio, amor y entrega me apoyaron en cada etapa de esta travesía. Gracias por creer en mí, por su ayuda constante, por cuidar de mi hija cuando yo no podía y por brindarme todo, incluso cuando no lo pedía.

A mi compañero de vida Edwin, que estuvo ahí cuando las lágrimas aparecían, cuando el cansancio me vencía, cuando dude de mí. Gracias por tus palabras, por tu paciencia, comprensión, por levantarme el ánimo y recordarme lo lejos que puedo llegar si me lo propongo.

Y, sobre todo a mi hija Danna, el corazón que late fuera de mí. Eres mi inspiración más grande, mi razón de ser. Por ti soñé más alto, por ti luché con más fuerza, por ti aprendí a no rendirme. Este logro es tan tuyo como mío, por que, sin tu sonrisa, sin tu existencia, yo no habría tenido el valor de seguir. Hoy soy el ejemplo que quiero que veas cuando busques tus propios sueños.

Odalis Cacuango

## AGRADECIMIENTO

Con profunda gratitud deseo expresar mi reconocimiento a todas las personas que, de una u otra forma, contribuyeron a la culminación de este proceso formativo.

Principalmente agradezco a mis padres y a mi familia, por estar siempre presentes, brindándome su amor, apoyo y comprensión en cada etapa de este camino. Su confianza y respaldo fueron pilares esenciales para que este logro hoy sea una realidad.

A mis docentes, por compartir su sabiduría, conocimientos, por cada enseñanza impartida con dedicación y por motivarme a ser cada día mejor. Gracias por su paciencia, compromiso y por dejar huellas que marcaron en mi formación profesional

Extendiendo también mi agradecimiento a mi directora MSc. Anita Gudiño y asesora MSc. Vanessa Méndez, por sus guías constantes, sus valiosas sugerencias y su acompañamiento durante todo el proceso de esta investigación. Sus orientaciones fueron fundamentales para que este proyecto tome forma y significado. De igual manera al Dr. Elmer Meneses, por su apoyo, disposición y aportes significativos que enriquecieron este proceso

Y finalmente, a mis compañeros y compañeras, en especial a Erika, Ivonne y Diana, con quienes compartí aprendizajes, desafíos y momentos que marcaron esta etapa de investigación. Gracias por su apoyo constante y por acompañarme también en este largo proceso de formación profesional.

A todos, gracias de corazón.

Odalis Cacuango

## Resumen Ejecutivo

El presente trabajo investigativo se plantea con la finalidad de promover la aplicación de las Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de Quinto “A” de E.G.B; fundamentando la importancia de incorporar el juego como una herramienta metodológica para alcanzar un aprendizaje integral y significativo. El objetivo principal es determinar las Actividades lúdicas más efectivas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de Quinto “A” de E.G.B de la Unidad Educativa “Ibarra” de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura. El estudio se llevó a cabo dentro de un enfoque cualitativo y cuantitativo, con un diseño no experimental de tipo descriptivo. Se aplicó una ficha de observación a los estudiantes y la encuesta a los docentes, empleando el uso del análisis porcentual para comprender la interpretación de los resultados. De tal manera en los datos se evidenciaron que, los estudiantes, tienen diversos grados de habilidades motrices, evidenciándose progresos en la coordinación y equilibrio, aunque se requiere persistir aspectos como la lateralidad. En consiguiente, los docentes destacan la importancia pedagógica de las actividades lúdicas utilizando estrategias alternativas como los circuitos motores. Finalmente, se puede concluir que el uso permanente de las actividades lúdicas beneficia significativamente al desarrollo de la motricidad gruesa, junto con el fortalecimiento de un ambiente educativo más positivo e interactivo, fomentando la capacitación de los docentes y la incorporación de juegos educativos con propósitos pedagógicos en la planificación curricular.

**Palabras claves:** Actividades lúdicas, motricidad gruesa, coordinación, aprendizaje significativo, circuitos motores



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



### Abstract

This research project explores the use of recreational activities as a pedagogical tool to foster the development of gross motor skills in fifth-grade students of Class "A" at the Ibarra Educational Unit, Imbabura Province. Emphasizing the role of play in achieving comprehensive and meaningful learning, the study sought to identify the most effective recreational activities for strengthening motor development in this group. A mixed-method approach was employed, using a non-experimental descriptive design. Data collection involved classroom observations of students and surveys administered to teachers, with results analyzed through percentage-based interpretation. The findings revealed that students display varying levels of motor skill development, showing progress in coordination and balance, though areas such as laterality still require reinforcement. Teachers emphasized the pedagogical value of recreational activities, particularly the use of alternative strategies such as motor circuits. The study concludes that the systematic integration of recreational activities contributes significantly to the improvement of gross motor skills, while also fostering a more positive, interactive, and engaging learning environment. Furthermore, it highlights the need for ongoing teacher training and the inclusion of educational games with pedagogical purposes in curriculum planning.

**Keywords:** recreational activities, gross motor skills, coordination, meaningful learning, motor circuits.

Reviewed by:  
 MSc. Luis Paspuezán Soto  
 Agosto 29, 2025

## **Introducción**

### **Motivación para la investigación**

El presente estudio nace de la necesidad de fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de Quinto “A” de E.G.B de la Unidad Educativa “Ibarra”, mediante la ayuda de la implementación de Actividades lúdicas que promuevan un proceso formativo significativo. De tal manera durante las prácticas preprofesionales se evidenció una insuficiente utilización de juegos en el área de desarrollo físico, lo que esto limita el desarrollo motriz de los niños. por aquello, se plantea diseñar e implementar una propuesta alternativa que estimule las habilidades y capacidades con la intención de fortalecer su formación integral.

### **Planteamiento del problema**

En el ámbito educativo, el fortalecimiento de la motricidad gruesa es de suma importancia para el crecimiento integral de los estudiantes. Esta habilidad incluye movimientos amplios y coordinados como correr, saltar, mantener el equilibrio, etc. En este contexto, es fundamental considerar al niño como un ser biopsicosocial, cuyo desarrollo depende de la interacción entre aspectos biológicos, emocionales y sociales fomentando así su valoración con su entorno.

Además, mediante las actividades lúdicas los estudiantes pueden fortalecer sus habilidades motoras y su capacidad de interactuar, colaborar, expresar y actuar de manera adecuada; con la finalidad de fortalecer la motricidad gruesa. Estas actividades también ayudan a que el estudiante sienta interés por aprender dentro y fuera de las clases, fomentando un aprendizaje colectivo e inclusivo.

## **Impacto de la investigación**

La inexistencia de actividades lúdicas en las clases de Educación Física reduce significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de Quinto “A” de E.G.B de la Unidad Educativa “Ibarra” ubicada en la provincia de Imbabura, ciudad de Ibarra. En esta situación se ha reconocido escasas en la integración de las habilidades motoras primordiales como correr, saltar, mantener el equilibrio, lo cual impacta negativamente su participación en las clases. Esta dificultad repercute no solo en el aspecto físico, sino también en lo emocional, generando así complicaciones al momento de enfrentar o acoplarse a nuevos retos o condiciones cambiantes durante su proceso formativo.

Campos (2021) descubrió que al generar un ambiente donde los estudiantes experimentan un entorno de motivación y participación, se alcanza un aprendizaje permanente y relevante por lo cual las estrategias pedagógicas pretenden optimizar una educación significativa intentando de no restringir su desarrollo motor al contrario mejorar su confianza.

Este caso aumenta por el tiempo que se ofrece a las clases de Educación Física las cuales son muy reducidas y acostumbran a ser inmediatas. Además, se centran en actividades básicas obteniendo deficiencia en la variedad de actividades lúdicas. Por ello, durante las clases es necesario implementar juegos o ejercicios dinámicos y variados los cuales nos ayuden a captar el interés de los estudiantes, optimizando así su compromiso al instante de estar en la clase.

Por otro lado, los docentes no están muy capacitados y tienen poco conocimiento sobre la implementación de juegos y actividades recreativas para potenciar la motricidad gruesa. Lo cual, esto afecta al momento de realizar sus planificaciones por lo que sus clases se vuelven rutinarias,

cansadas y monótonas haciendo esto que el estudiante se sienta menos motivado al momento de asistir a las clases de modo que implica un problema fatal.

En definitiva, es crucial poner en marcha las actividades lúdicas para reforzar su desarrollo motor y su adaptación social fortaleciendo así su autoestima y su disponibilidad al momento de realizar ejercicios, juegos o programas. Por lo tanto, esta perspectiva favorece a los estudiantes ya que ayuda a mejorar su confianza y seguridad no tan solo en las clases de educación física si no en el entorno que le rodea haciendo esto que aprenda a valorar los ejercicios, juegos y deportes ya se convierten como parte de su vida diaria.

***Delimitación del problema:***

***Delimitación temporal:*** la presente investigación se llevó a cabo en el periodo 2024-2025, tiempo en el cual se realizó la recopilación de información

***Delimitación espacial:*** el desarrollo de esta investigación se realizó en la Unidad Educativa “Ibarra” de la ciudad de Ibarra provincia de Imbabura, parroquia San Francisco, ubicado en la Avenida Mariano Acosta entre Gabriela Mistral, con la participación de los estudiantes de Quinto “A” de E.G.B y los docentes del área de Educación Física.

***Formulación del problema:***

¿De qué manera las actividades lúdicas en las clases de Educación Física influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de Quinto “A” de E. G. B de la Unidad Educativa “Ibarra”?

## **Justificación**

La presente investigación acerca de las Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa son de suma importancia ya que los estudiantes necesitan desarrollar habilidades como correr, coordinar, mantener el equilibrio, a través de juegos o dinámicas. Por lo tanto, la motricidad gruesa cuando se fortalece mediante un desarrollo motor adecuado influye de manera directa en los aspectos físicos, emocionales y sociales del estudiante. Además, el juego les permite expresarse libremente y aprender de forma espontánea y motivadora.

En este sentido los infantes se encuentran en una etapa formativa donde lo más importante es su desarrollo cognitivo y emocional por medio del uso de las actividades lúdicas las cuales son consideradas como una herramienta clave para facilitar el aprendizaje, lo que significa que el estudiante se encontrara en un entorno dinámico y enriquecedor el cual le ayudara a explorar de manera divertida y entretenida.

Se puede decir que, a nivel global, las actividades lúdicas han sido consideradas como una parte esencial en el desarrollo infantil ya que desde una perspectiva internacional la Organización Mundial de la Salud (2020) reconoce que las experiencias lúdicas tienen un rol clave en el fortalecimiento de las habilidades motrices gruesas durante la infancia. Estas actividades como correr, saltar, caminar no solo fortalecen su cuerpo si no que contribuyen a su maduración afectiva y social.

De tal manera este tipo de actividades permite a las personas establecer practicas saludables desde edades tempranas. Por ello, la OMS destaca la importancia de promover espacios seguros y adecuados para que los niños puedan disfrutar de las actividades lúdicas que estimulen si motricidad gruesa y su desarrollo integral

Mientras tanto la Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2019) señala que los juegos ayudan a mejorar la autoestima y el trabajo en equipo permitiéndoles desarrollar habilidades sociales, superar estereotipos de género y promover la inclusión, creando espacios donde todos puedan participar y crecer juntos. Además, el juego ayuda a canalizar emociones, fortalecer la confianza y construir relaciones positivas esenciales para su desarrollo integral.

De tal manera el Ministerio de Educación del Ecuador (2019) determina que las habilidades motoras gruesas son fundamentales en los primeros años de vida, ya que esto implica movimientos de las partes del cuerpo. Este tipo de motricidad se complementa a través de actividades lúdicas ya que permite a los niños a mejorar sus habilidades mediante la implementación de juegos y dinámicas que fortalezcan a su desarrollo físico, emocional, etc.

Por consiguiente, a nivel micro en la Unidad Educativa “Ibarra”, se ha observado que los estudiantes de Quinto “A” presentan ciertas dificultades en el desarrollo de habilidades motrices gruesas, las cuales repercuten negativamente en su desempeño físico, emocional y social. Por lo tanto, esta investigación beneficio directamente a estos estudiantes, ya que se permitió descubrir y mejorar sus habilidades motrices mediante la implementación de Actividades lúdicas. Así mismo, genero un impacto significativo en el quehacer docente, al favorecer la adopción de estrategias pedagógicas innovadoras que estimulen la interacción y fortalecimiento de un proceso educativo integral y colaborativo.

Además, según Cáceres (2023), las actividades lúdicas son fundamentales para el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños ya que con la ayuda de los padres tienden a tener una óptima estimulación beneficiando a sus habilidades motrices. De ahí, la importancia de reconocer e implementar las actividades lúdicas adecuadas ya que el escaso interés de los

estudiantes al momento de realizar actividad física ha generado un impacto negativo en su desarrollo motriz.

Esta situación evidencia la necesidad de un enfoque pedagógico que no solo promueva el bienestar físico, sino también el rendimiento académico de los educandos. En este sentido, la utilización de juegos como estrategias de enseñanza se convierte en una alternativa eficaz para el proceso educativo. De tal manera, esto no solo beneficiara a la institución mencionada, sino también a otras instituciones de la ciudad e incluso de la provincia de Imbabura, convirtiéndose en una herramienta de valor que impulsara positivamente a los estudiantes.

Por otro lado, este proyecto será referencia para futuras investigaciones en el ámbito educativo inspirando así a varias instituciones a adoptar propuestas similares a su realidad educativa sobre nuevas formas de enseñanza más dinámicas, espacios más participativos centrados no tan solo en el bienestar del estudiante sino de todos los que conformen la institución educativa.

### **Antecedentes**

Las Actividades lúdicas son indispensables para la utilización de estrategias didácticas debido a que ayudan a obtener una vivencia formativa y dinámica. Además, la motricidad gruesa en el primer ciclo de vida de los estudiantes da lugar a que ejecuten movimientos musculares considerando esto importante para su desarrollo físico y cognitivo.

En el entorno escolar, especialmente en los niños de Quinto “A” de E.G.B no solo contribuye a su desarrollo físico, sino que además mejora la participación social y autoestima en el estudiante, tratando de fortalecer sus habilidades más relevantes tanto en su bienestar físico como en su aprendizaje activo. En consiguiente, en los distintos estudios sobre las Actividades

lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa, es fundamental hacer referencia a algunas investigaciones que se entrelazan y puedan delimitar de manera eficiente el avance de esta investigación.

Gudiño (2024) menciona en su tesis titulada “Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de tercero de educación básica elemental de la unidad educativa Mariano Suárez Veintimilla de la ciudad de Ibarra” (p. 7). Muchos niños(a) presentaban limitaciones al momento de mantener el equilibrio en un solo pie, coordinar sus movimientos, manipular objetos y realizar acciones con ritmo y fluidez. En este apartado se realizó una encuesta a los docentes con el fin de conocer su percepción sobre el uso de juegos dentro del proceso enseñanza- aprendizaje.

De tal manera los resultados evidenciaron que el 100% de los docentes consideraron que las actividades lúdicas tienen un impacto positivo en el aprendizaje. Así mismo, el 80% manifestó que estas actividades estimulan la creatividad, la autonomía, las habilidades sociales y el fortalecimiento físico de los estudiantes. Por otro lado, el 20% indicó que rara vez implementan dichas estrategias, lo que sugiere una necesidad de reforzar su aplicación en el aula.

Por lo tanto, a través de su estudio, se identifica que la integración de juegos didácticos en las clases no solo potencia el desarrollo de habilidades motrices gruesas, sino que también fomenta la motivación y la autonomía. Además, resalta la importancia de contar con propuestas pedagógicas que promuevan un enfoque lúdico e inclusivo, permitiendo a los docentes diversificar sus estrategias y generar experiencias significativas para los estudiantes.

De tal manera Loza (2022) en su tesis titulada “Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años, en la Unidad Educativa presidente Velasco Ibarra,

año 2021-2022” (p. 9). Se destacó que en los resultados obtenidos se muestra que un alto porcentaje de niños se encuentran en fases iniciales en base a la motricidad gruesa, como el equilibrio, la coordinación y las habilidades locomotoras en el cual aproximadamente el 80% de los niños presentan avances en las habilidades como la fuerza y coordinación mientras que el 87% aún están en las primeras etapas de aprendizaje.

Por lo tanto, urge la importancia de proponer soluciones pedagógicas, como el diseño de estrategias didácticas y guías de actividades lúdicas para que los docentes puedan aplicarlas para que así sus clases sean más innovadoras y entretenidas dando como resultado menor sedentarismo en los estudiantes, del mismo modo, se puede decir que los juegos tienen un gran impacto en el desarrollo de la motricidad gruesa ya que promueve habilidades fundamentales como el equilibrio y la coordinación.

En la tesis de Narváez (2016) titulada “Las actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas de segundo año de la Unidad Educativa Fiscomisional “La inmaculada concepción” en el año lectivo 2014-2015” (p. 11). Mediante los resultados que obtuvo en la encuesta aplicada a los docentes muestra que el 100% de los docentes no tienen un equipamiento lúdico, lo cual dificulta la ejecución de actividades físicas, mientras que el 50% menciona que las estudiantes no identifican con facilidad las partes de su cuerpo ni poseen un tono muscular adecuado.

Por lo tanto en este estudio se puede entender como las actividades lúdicas influyen en el desarrollo físico de los estudiantes, especialmente en sus habilidades motrices gruesas, como la coordinación y el control de sus movimientos como correr, saltar o mantener el equilibrio; con el propósito de que sin importar los materiales o espacio estas actividades puedan adaptarse y acoplarse a cualquier entorno siempre y cuando los docentes sean creativos en el uso de los

espacios para maximizar el desarrollo motriz de los niños, encaminando a despertar el disfrute y placer por aprender.

En contraste, Buenaño (2023) en la revista titulada “Relacion entre las actividades ludicas y la coordinacion motriz en estudiantes de básica elemental” (p. 2). Se identifica que la coordinacion motriz es primordial para el desarrollo integral de los estudiantes, no solo en sus habilidades físicas, sino tambien en su salud, bienestar y desarrollo cognitivo por aquello la deficiencia de las planificaciones en las instituciones influyen negativamente afectando su crecimiento integral.

Por lo que se relaciona con el uso de apartados electronicos haciendo esto que los niños prefieran actividades sedentarias en lugar de participar en juegos activos. He hai la importancia de que los docentes esten capacitados y actualizados para que así en sus planificaciones sean mas innovadores y creativos mediante la utilizacion de estrategias pedagogicas que ayuden a los estudiantes a desarrollar su motricidad gruesa de manera divertida y placentera.

## **Objetivos**

### ***Objetivo general***

Determinar las Actividades lúdicas más efectivas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de Quinto “A” de E.G.B de la Unidad Educativa “Ibarra”

### ***Objetivos específicos***

- Fundamentar teórica y metodológicamente acerca de las actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de Quinto “A” de E.G.B de la Unidad Educativa “Ibarra”
- Diagnosticar las Actividades lúdicas que practican los estudiantes de Quinto “A” de E.G.B de la Unidad Educativa “Ibarra”
- Elaborar una propuesta alternativa de Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de Quinto de E.G.B

### ***Preguntas de investigación***

- ¿Cuál es la fundamentación teórica y metodológica acerca de las Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de Quinto “A” de E. G. B de la Unidad Educativa “Ibarra”?
- ¿Qué tipo de Actividades lúdicas practican los estudiantes de Quinto “A” de E. G. B de la Unidad Educativa “Ibarra”?
- ¿Qué elementos contiene una propuesta alternativa de Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de Quinto de E. G. B

## Capítulo 1: Marco teórico

En este apartado se tratará de formar más detallada las variables, la cual la primera variable es acerca de las actividades lúdicas y la segunda variable es sobre la motricidad gruesa por lo tanto a continuación se abordará sus respectivas definiciones, beneficios y clasificación.

### 1.1 Actividades lúdicas

#### *1.1.1 Origen de las actividades lúdicas*

Según Paredes (2003) menciona que desde tiempos antiguos y en todas las culturas, el juego ha sido parte esencial del ser humano. De hecho, históricamente, el hombre se reconoce primero como un ser que juega y trabaja, antes que como un ser racional.

Por aquello se puede decir que las Actividades lúdicas tienen origen en las primeras etapas de la humanidad, ya que el jugar siempre ha sido una manera natural de expresión en todas las culturas y las civilizaciones antiguas como en Grecia, Egipto y Roma. Con el tiempo, distintos pensadores empezaron a reconocer el valor formativo del juego, especialmente en la infancia; por eso hoy en día se reconoce su valor como una herramienta fundamental para el aprendizaje, su integración ante la sociedad y su educación en general.

#### *1.1.2 Concepto de las actividades lúdicas*

Al mencionar las actividades lúdicas se encamina a lo que es el juego ya que hoy en día es considerado como un método de enseñanza el cual es muy efectivo para que puedan aprender de manera divertida y placentera volviéndose independientes y al mismo tiempo genera mayor imaginación y creatividad al momento de realizar las actividades académicas.

Ramírez et al., (2021) menciona que las actividades lúdicas son consideradas como juegos donde los niños aprenden de manera divertida la cual tienen un espacio donde explorar,

identificar, vivenciar, resolver problemas y construir conocimientos de forma dinámica y colaborativa, fomentado así la interacción social y la cooperación entre niños. De la misma manera son muy esenciales para que los estudiantes puedan incluirse en diferentes lugares y sepan acatar normas, reglas a través del juego y la recreación.

De tal modo Buenaño (2023) afirma que las actividades lúdicas están enfocadas en su desarrollo integral tratando de combatir los enfoques monótonos y tradicionales fortaleciendo así su entorno de aprendizaje de manera enriquecedora y motivadora mediante la estimulación de sus capacidades haciendo que este sea más prolongado a través de experiencias significativas en su desarrollo humano.

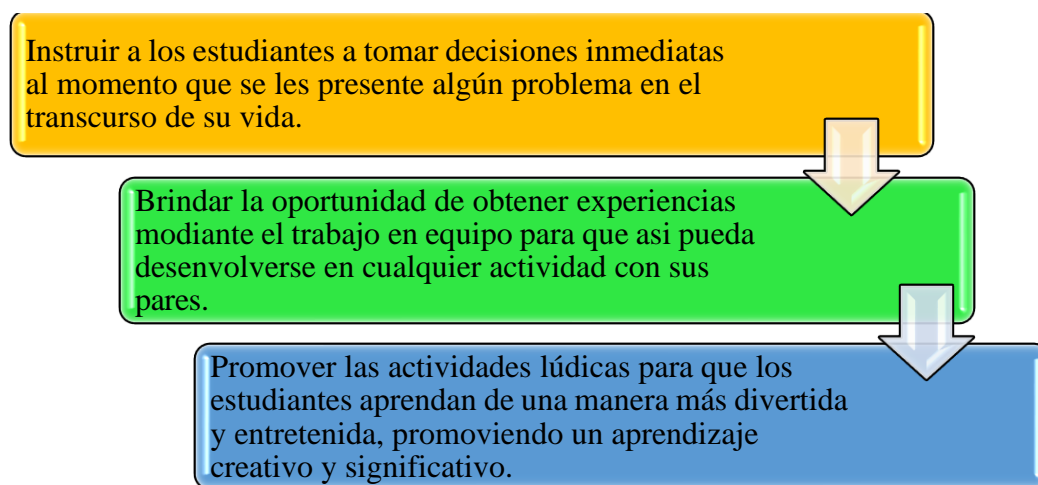
Por lo tanto Delgado (2011) menciona que las actividades lúdicas son juegos los cuales desarrollan estrategias de resolución de problemas, asimilan un modo más rápido y eficaz de aprender las cosas de manera divertida, placentera, motivadora y satisfactoria permitiendo esto a controlar sus diferentes emociones, capacidades, habilidades, confianza y seguridad en sí mismos. Por otro lado estas actividades son una herramienta valiosa para que el niño interactúe con sus pares desarrollando su creatividad e imaginación.

Por lo tanto estos conceptos son de gran importancia ya que cada uno brinda su punto de vista acerca de las actividades lúdicas las cuales son un juego donde los estudiantes pueden desarrollar diferentes habilidades y capacidades de manera divertida y entretenida ya sea de manera grupal o individual fomentando así el compañerismo y creatividad en un entorno seguro donde se pueda aprender de una manera segura.

### 1.1.3 Objetivos de las actividades lúdicas

Según Gonzales Martínez (2016) citado por Ramírez et al., (2021) menciona a continuación los objetivos que se tratan de alcanzar al momento de implementar las actividades lúdicas en la educación.

*Ilustración 1* Objetivos de las Actividades lúdicas según Ramírez et al., (2021):  
<https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/16184/1/20293.pdf>



Complementando esta idea Hormigo (2010) sostiene que las actividades lúdicas tienen diversos objetivos que benefician el desarrollo integral de los estudiantes por ejemplo su objetivo es estimular su creatividad, su imaginación, su pensamiento crítico, además, de fomentar la interacción, cooperación, mejorar sus habilidades sociales ayuda a gestionar sus emociones, reducir el estrés y aumentar su autoestima.

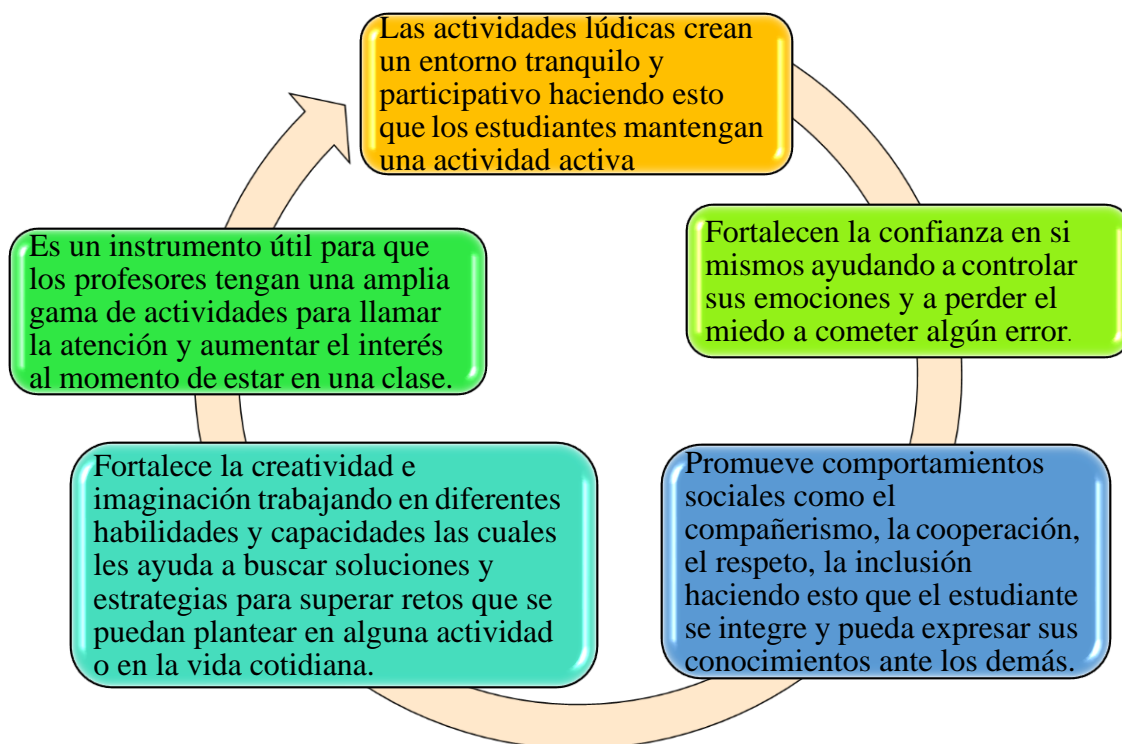
De esta manera se puede decir que estos objetivos no solo buscan que el estudiante se divierta si no también obtengan un aprendizaje significativo promoviendo valores fundamentales como el respeto, solidaridad, cooperación, empatía logrando potenciar habilidades necesarias para combatir los desafíos que se pueden presentar; haciendo esto puedan crear entornos más inclusivos, interactivos, dinámicos y participativos.

### 1.1.4 Características de las Actividades lúdicas

El juego es muy importante ya que permite que los estudiantes combinen el aprendizaje y la diversión mediante actividades flexibles y adaptables las cuales se pueden utilizar sin importar su edad. Sus características son únicas ya que son muy valiosas ya sean en el ámbito educativo o recreativo, además es motivador y enriquecedor para quienes lo utilizan y sabes que es una manera divertida de enseñar y aprender.

Sánchez (2010) determina que estas características son esenciales para su desarrollo físico. Cognitivo y emocional. A continuación se evidencia algunas de las características que propone este autor.

Ilustración 2 Según Sánchez (2010) Características de las Actividades lúdicas  
<https://www.redalyc.org/pdf/921/92152537016.pdf>



Delgado (2011) corrobora esta idea al mencionar de la misma manera algunas características importantes de los juegos en el desarrollo integral de los estudiantes mediante un aprendizaje significativo.

- El juego es una actividad libre lo que quiere decir que si es obligatorio ya no es juego por lo tanto el juego debe proporcionar libertad de expresión para poder así entablar reglas que deben ser aceptadas por todos ya que el juego es espontáneo y autónomo.
- Las actividades lúdicas son una fuente de placer ya que busca satisfacer y crear actividades las cuales ayuden a su bienestar integral.
- Ayuda a todas las personas sin importar la edad ya que libera el estrés, fomenta la socialización, imaginación, creatividad por lo tanto permite que los estudiantes, se diviertan y sean felices al momento de realizar una actividad.
- Es una vía para descubrir el entorno y así mismo por lo tanto fomenta una expresión emocional haciendo que éste exprese libremente lo que siente y piense de algún tema o actividad.

### ***1.1.5 Importancia de las Actividades lúdicas***

Según Rincón et al., (2023), son de gran importancia en el mejoramiento de su autonomía en sus primeros años de vida ya que ahí empiezan a explorar y aprender mediante actividades que generen entretenimiento, diversión, placer logrando un criterio propio para resolver distintos problemas, asumir responsabilidades y hacer creativos al momento de realizar una actividad la cual nos ayude en el desarrollo de las habilidades.

En relación con lo antes dicho Carvajal (2024) menciona que son primordiales para el proceso integral de los estudiantes especialmente durante su infancia ya que a través del juego no solo se divierten, sino que también aprenden habilidades esenciales como la creatividad y la expresión de sus sentimientos proporcionando un espacio para la relajación obteniendo así una vida equilibrada. Por esta razón, son muy cruciales en esta etapa ya que adquieren nuevos conocimientos mediante la exploración haciendo esto que el estudiante se sienta motivado por aprender algo nuevo.

### ***1.1.6 Tipos de Actividades Lúdicas***

Los niños mediante las diferentes actividades lúdicas pueden desarrollar un aprendizaje significativo el cual les ayudará en el transcurso de su vida diaria ya que disfrutarán y se divertirán mediante juegos o actividades que generen un aprendizaje nuevo con el fin de tener éxito en sus actividades planteadas. Según Ramírez et al., (2021) menciona algunos tipos de actividades lúdicas como por ejemplo:

- **Juegos simbólicos**

Son actividades improvisadas que permiten al niño crear un escenario y poner en práctica lo aprendido como por ejemplo leer y contar cuentos los cuales aquí potencian su creatividad e imaginación mediante diferentes situaciones de la vida. Por lo tanto según Illicachi y Yucta (2024) sostiene que son actividades esenciales en el desarrollo infantil, ya que le permite al niño comprender y asimilar el entorno que lo rodea, ayudado así en múltiples situaciones para el aprendizaje continuo, permitiéndoles identificarse con personajes de su entorno y reforzar su autoconfianza.

- **Juegos de reglas**

Como el mismo nombre lo dice son juegos los cuales se plantean reglas que deber ser actadas y cumplidad para que el juego se pueda realizar de la mejor manera y que no haya conflictos en el transcurso del juego o actividad. De tal manera según García (2016) determina que el juego de reglas representa un avance en el desarrollo cognitivo infantil, donde predomina una inteligencia más lógica y concreta en lugar de simbólica. Además, implica una inteligencia grupal, basada en acuerdos y normas establecidas; por lo tanto deben ser adaptadas según las condiciones de los estudiantes ya que mediante estos juego se pretende que los niños tengan valores éticos.

- **Juegos cooperativos**

Son actividades las cuales buscan promover la integracion entre los miembros de un equipo logrando que el niño se exprese, socialize y sienta confianza en si mismo al momento de compartir algunas ideas con las demas personas. Por lo tanto según Herrador (2012) los juegos cooperativos consisten en dinamicas donde varios participantes colaboran en lugar de competir entre sí. En estas actividades, los jugadores traajan unidos para alcanzar una meta en común, y el resultado es compartido, de modo que todos ganan o pierden como un solo equipo.

De igual manera Delgado (2011) menciona algunos tipos de actividades lúdicas las cuales pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar y a desenvolverse con mayor facilidad en el entorno que les rodea:

- **Juegos de construcción**

Estos juegos ayudan a la creatividad, integración y socialización, haciendo que el niño se divierta jugando con sus compañeros. De tal manera estas actividades buscan fomentar valores

como el respeto, solidaridad y compañerismo haciendo que los niños se desenvuelvan ante los demás; tal como lo señala Giacometti (2023) esto favorece a los infantes durante su proceso de psicomotricidad, especialmente en la coordinación general conocida como óculo-manual, óculo-pedal, etc. por ejemplo el juego de las pirámides ya sea con objetos o con sus propios compañeros les permite compartir y al mismo tiempo explorar de forma autónoma.

- **Juegos sensoriales**

Mediante estos juegos se puede fortalecer la concentración, la memoria enfatizando su desarrollo en la coordinación, equilibrio, motricidad, además, reduce la ansiedad, promueve la relajación y favorece la expresión de emociones ya sea faciales o corporales. Por esta razón Velásquez (2017) determina que son actividades diseñadas para estimular y fortalecer los sentidos a través de experiencias físicas y perceptivas. Estas actividades ayudan a trabajar el sistema vestibular, la propiocepción y la estimulación táctil favoreciendo la exploración y el aprendizaje activo.

- **Juegos de dramatización**

Son juegos que implican imitar gestos, palabras y además de representar situaciones y personajes se fomenta la creatividad, imaginación de una manera divertida y entretenida lo cual ayuda a tener una mayor interacción con las demás personas, complementando esta idea según Valero (2018) sostiene que son actividades en la que el niño experimenta un esquema donde debe pasar a ser un personaje, un animal, un objeto al momento de realizar una obra de teatro o presentar títeres lo cual el estudiante mediante esto empezará a sentir confianza en sí mismo permitiendo que deje a un lado la timidez y el miedo de presentarse u opinar alguna idea ante los demás.

- **Juegos competitivos**

Son actividades lúdicas donde los participantes compiten entre sí con el objetivo de ganar o superar a los demás, generalmente tienen un desafío que motiva a los jugadores a dar lo mejor de sí mismos tratando de fomentar en ellos habilidades físicas, mentales y sociales. Por lo tanto, Bautista-Valhondo (2020) menciona que son juegos llamados antagónicos o no cooperativos, estos son los más comunes ya que cada jugador busca su propio beneficio sin tener en cuenta a los demás. Estas actividades ayudan a potenciar sus habilidades convirtiéndolos en una herramienta valiosa para enseñar valores como la perseverancia, la responsabilidad, el autocontrol y la tolerancia.

## **1.2 Motricidad gruesa**

### ***1.2.1 Definición de Motricidad Gruesa***

La motricidad gruesa desde años anteriores ha sido de gran relevancia ya que desde edades tempranas el niño empieza a desarrollar sus habilidades y capacidades como por ejemplo en los primeros meses los bebés no pueden sostener y tener control de sus extremidades, pero mediante el transcurso de los meses y con una buena estimulación el niño empieza a hacerlo.

Además, de controlar sus extremidades el niño desarrolla el equilibrio al momento de dar sus primeros pasos para luego poder obtener una buena coordinación, velocidad. Agilidad, flexibilidad y fuerza la cual con el apoyo de las actividades lúdicas podemos hacer que el niño aprenda de una manera divertida evitando que el niño tenga consecuencias negativas al pasar de los años.

Oña (2014) menciona que es el control del movimiento corporal tanto de las partes superiores como inferiores y central del cuerpo. Esto permite progresar por cuenta propia sin

tensionar al momento de realizar las actividades, dando como resultado la libertad y creatividad del niño. Además, se enfoca en la adecuada coordinación entre todas las partes del cuerpo.

Retomando lo dicho, la motricidad gruesa es crucial en los movimientos del cuerpo ya que deben ser sincronizados al momento de realizar un ejercicio o tan solo al momento de caminar, correr y bailar dando mayor seguridad y confianza en los niños para realizar las actividades. Quentasi (s.f.) menciona que la motricidad gruesa se entiende como una habilidad para movilizar los grandes músculos de forma ordena y coordinada, facilitando la ejecución de diversas actividades con control de las extremidades tanto superiores como inferiores.

En definitiva, para Chasi (2016) comprende la facultad de ejecutar movimientos amplios mediante el uso eficiente de los músculos principales del cuerpo, logrando precisión y control. Esta habilidad permite realizar diferentes tareas que requieren dominio corporal, al mismo tiempo que potencia las habilidades, ya que son las bases para las actividades cotidianas y deportivas, favoreciendo la autonomía y la coordinación general.

Por lo tanto, tomando en cuenta estos conceptos es primordial que en su desarrollo infantil los familiares desde pequeños empiecen a estimular a los niños para que después en etapas escolares puedan ir puliendo o instruyendo los profesores según sus capacidades y habilidades las cuales se irán desarrollando en sus primeros años escolares mediante la práctica de actividades que les permita experimentar nuevas sensaciones y emociones.

### ***1.2.2 Objetivo de la Motricidad Gruesa***

Según Quizhpe (2017) la motricidad gruesa tiene como finalidad mejorar el control corporal mediante la práctica de movimientos amplios que activan los principales músculos del cuerpo. Atraves de juegos y actividades físicas, se estimulan no solo las habilidades motoras, si

no también dimensiones cognitivas, sociales y afectivas que favorecen su crecimiento integral. Por aquello los objetivos del desarrollo de la motricidad gruesa es posible estructurales en dos dimensiones:

*Ilustración 3 Según Quizhpe (2017) Los objetivos de la motricidad gruesa:  
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/28273>*

Objetivos Psicomotores	Objetivos Socio-efectivos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimular la motricidad mediante actividades dinámicas y variadas</li> <li>• Afianzar patrones básicos como correr, saltar, trepar, lanzar y atrapar.</li> <li>• Coordinar movimientos amplíos como el manejo de objetos.</li> <li>• Potenciar la lateralidad y el dominio del cuerpo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar el respeto de normas y la convivencia a través del juego</li> <li>• Fortalecer la confianza, la autoestima y el sentido de pertinencia al participar en experiencias lúdicas.</li> <li>• Fomentar el interés por actividades grupales por medio del disfrute y bienestar.</li> </ul>

### ***1.2.3 Importancia de la Motricidad Gruesa***

Orbe (2017) menciona que durante la infancia temprana, se manifiesta una gran importancia en la evolución de las habilidades motoras, ya que incide de manera significativa tanto en lo intelectual como en lo emocional y social. Este proceso ayuda en la interacción con su entorno, considerando sus necesidades e intereses individuales. En el ámbito motor, contribuye al control y dominio del cuerpo identificando y enfrentando sus temores.

De la misma manera Briones (2023) determina que la motricidad gruesa impulsa y refuerza diferentes destrezas a lo largo del crecimiento del niño, favoreciendo esto al desarrollo físico mediante el uso del cuerpo como una herramienta de expresión y comunicación. En este sentido, es un punto clave, ya que constituye el apoyo para que los niños desarrollen movimientos amplios y coordinados permitiéndoles interactuar activamente ante la sociedad.

De la misma manera no solo se obtienen habilidades como correr, saltar, lanzar, trepar, sino que también favorece su autonomía, seguridad y confianza. Por lo tanto, un adecuado desarrollo motor facilita el aprendizaje, contribuye habilidades sociales permitiendo a los estudiantes una participación activa en juegos y actividades tanto grupales como individuales obteniendo así un desarrollo integral armónico y saludable.

Siguiendo lo dicho, no tan solo es importante para el desarrollo motor sino también para su expresión y comunicación en la realización de actividades cotidianas dando una consecuencia directa para la salud, la autoestima y la interacción social permitiendo al niño a desenvolverse y dominar los desplazamientos corporales con estabilidad y coordinación, favoreciendo así su vínculo con el ambiente donde se encuentra atendiendo a las necesidades y preferencias de los demás.

#### ***1.2.4 Componentes de la Motricidad Gruesa***

No solo se refiere al movimiento general, si no que está compuesta por muchos elementos que hacen posible su desarrollo. Por aquello estos componentes permiten que los niños realicen actividades físicas de manera coordinada, segura y eficiente. Por lo tanto, estos elementos pueden diferenciarse en componentes dinámicos y estáticos lo cual Macancela y Del Rosario (2012) los define:

*Ilustración 4 Según Macancela y Del Rosario los componentes: <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/542>*

<b>Dominio corporal dinámico</b>	<b>Dominio corporal estático</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esto hace referencia a la capacidad y habilidad que desarrolla el niño para moverse y coordinar de manera voluntaria las distintas partes de su cuerpo, ya sea de forma libre o siguiendo instrucciones específicas.</li> <li>• Este tipo de dominio no solo permite el desplazamiento en el espacio, sino que también implica una adecuada sincronización de los movimientos, logrando fluidez, armonía y control.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es la capacidad del niño para controlar su cuerpo en estado de reposo, es decir, sin realizar ningún movimiento.</li> <li>• Esta forma de dominio le permite al infante a tomar conciencia de su propio cuerpo.</li> <li>• Por lo tanto, aquí se incluye el equilibrio en posición estática las cuales ayudan a la interiorización y la conexión con uno mismo.</li> </ul>

En otras palabras, tanto el dominio estático como el dinámico son esenciales en el desarrollo motor infantil ya que favorece la conciencia corporal, la estabilidad, la movilidad y la coordinación obteniendo así una motricidad más completa, que impacta positivamente en el desarrollo físico, cognitivo y emocional del niño. En síntesis, ambos favorecen herramientas necesarias para interactuar de forma segura, autónoma y armónica con el entorno que le rodea.

Por ello, promover actividades lúdicas que estimulen tanto el control corporal estático y en movimiento son importantes en las etapas tempranas, ya que prepara a los niños para enfrentar con éxito los desafíos del aprendizaje y de la vida cotidiana desde una base sólida y consciente haciendo esto que el niño sea más independiente y seguro al tomar conciencia de su propio cuerpo para obtener una conexión con sí mismo.

### ***1.2.5 Principales Habilidades Motrices***

Según Loza (2022) menciona las siguientes habilidades motrices a continuación:

- **Desplazamiento**

Consiste en moverse de un lugar o dirigirse a otro punto, esto es crucial para el desarrollo motor siendo así una habilidad clave para la ejecución de movimientos más complejos dentro de los juegos y actividades recreativas. Asimismo, García (2015) indica que los desplazamientos se entienden como aquellos recorridos o trayectos que una persona, objetos o ser vivo efectúa al trasladarse desde un punto específico hacia otro dentro del espacio.

- **Salto**

Es la acción de impulsarse del suelo mediante una pequeña flexión y extensión de las piernas, venciendo la fuerza de la gravedad de una manera rápida y coordinada de los músculos

de las piernas ya que se debe elevar el cuerpo hacia el aire y aterrizar de una manera adecuada, por lo tanto, el salto está presente en varias actividades cotidianas, recreativas y deportivas.

- **Giros:**

Pueden ser giros horizontales, verticales, en el aire y en el suelo los cuales implican la rotación del cuerpo siendo este una habilidad motriz importante ya que ayuda a mejorar la conciencia corporal para orientarse en su espacio.

- **Lanzamientos**

Es una combinación de la fuerza, coordinación, técnica y control la cual implica mover algunas partes corporales o el cuerpo en su totalidad para lanzar un objeto a una distancia o dirección por lo tanto los lanzamientos no solo son importantes para lo deportivo sino también para impulsar el crecimiento pleno de los menores.

- **Recepción:**

Consiste en atrapar y controlar un objeto que ha sido lanzado para así trabajar de forma complementaria y fortalecer los reflejos obteniendo una respuesta motriz adecuada. de tal manera Oña (2014) menciona que “es la habilidad para que el niño recoge un objeto que se desplaza por el espacio” (pág. 44)

- **Habilidades no locomotrices**

Son movimientos estáticos los cuales se deben dominar sin realizar desplazamientos por ejemplo el equilibrio, la flexibilidad las cuales ayudan a mejorar la postura lo que es crucial para un adecuado desarrollo físico brindando a los niños la capacidad de identificar y conocer las diversas secciones que integran su cuerpo y cómo interactúan entre sí al momento de realizar

ejercicios estáticos. De tal manera en este apartado podemos encontrar ejemplos como: balancearse, estirarse, girar, equilibrarse, levantarse, etc.

- **Habilidades locomotrices**

Esta habilidad permite al estudiante a explorar, moverse y relacionarse con su entorno de manera efectiva, constituyendo un punto de partida que permite realizar acciones motrices más elaboradas, de tal manera implican desplazamientos como caminar, correr, saltar, deslizarse, girar, etc. de tal manera nos ayuda a mantener la atención y entusiasmo del niño brindando así oportunidades que incluyan cambios en la velocidad, modificaciones en los movimientos y respuestas corporales ágiles ante distintos estímulos que se les pueda presentar.

- **Coordinación**

Existe la coordinación entre la vista y las manos (óculo-manual), la coordinación entre los ojos y los pies (óculo-pédica) y coordinación motora de carácter general las cuales son muy fundamentales por lo que aquí se presencia movimientos muy controlados y precisos mediante la utilización sincronizada de las diferentes partes del cuerpo.

Por otro lado, Bernal et al., (2018) describe la coordinación como una habilidad esencial que puede seguir mejorando en el transcurso de la vida. Sin embargo, el lapso que abarca desde los 4 y 12 años es el más importante, ya que durante esa etapa se asientan las bases de esta capacidad, he ahí la necesidad de preservar un balance adecuado entre los tiempos de trabajo y descanso para evitar sobrecargas.

Aunque se debe brindar tiempo para exponer a los niños a una variedad de experiencias motrices se debe tomar mucho en cuenta la capacidad del cuerpo para organizar y sincronizar los

movimientos de diferentes partes del cuerpo, brindándoles así múltiples oportunidades en su desarrollo que les permitirá fortalecer su coordinación.

- **Equilibrio**

Los tipos de equilibrio son estáticos y dinámicos los cuales tienen la habilidad de mantener una posición estable del cuerpo tanto en su inmovilidad como en su desplazamiento, para esto se puede trabajar en actividades que desafíen la estabilidad del cuerpo. Por lo tanto, Tobar (2017) menciona que “el equilibrio permite mantener el balance y estabilidad del cuerpo, mientras realiza actividades de movilidad o desplazamiento” (p.33).

### ***1.2.5 Capacidades motrices en el desarrollo infantil***

Mientras tanto González (2016), menciona las siguientes capacidades:

- **Velocidad**

Consiste en moverse de un punto a otro modificando su posición ya sea en el menor o mayor tiempo posible, esto es crucial para el desarrollo motor ya que aquí se puede mejorar lo que es la coordinación, equilibrio y resistencia siendo así una capacidad clave para la ejecución de movimientos más complejos y también en actividades recreativas. Tal como lo menciona Flores (2017) se entiende por velocidad motriz a la conexión entre la distancia o el espacio recorrido y también el tiempo invertido en ese trayecto.

De tal manera en edades de 8 a 12 años, el desarrollo de la velocidad es considerado como rapidez ya que aquí el niño está en una óptima fase de maduración y presenta una buena coordinación; por aquello no se trabaja con cargas máximas ni de alta intensidad si no con juegos o actividades dinámicas y motivadoras. Por ejemplo, carreras cortas, juegos de percusión, relevos con obstáculos, lanzamientos, salto, etc.

- **Fuerza**

Para desarrollar la fuerza en estas etapas varía según el rango de edad de los niños ya que aquí se refiere a la habilidad muscular para generar esfuerzo y movimientos controlados, por lo tanto, la fuerza se va controlando progresivamente desde los primeros años de vida ya que ayuda a mejorar la motricidad gruesa, la coordinación, la prevención de lesiones y su autoestima.

En otras palabras, menciona Albarracín (2024) que es la aptitud de los músculos para crear tensión durante la actividad, variando según diversos factores y el tipo de movimiento. Por eso la fuerza, no se manifiesta de una sola manera, si no que cambia según las necesidades de la acción. En el caso de los niños que comprenden edades de entre 8 y 12 años se debe proponer actividades diversas y poco especializadas, basadas en juegos que incluyan acciones como empujar, tirar, arrastrar, trepar y lanzar distintos objetos como pelotas, también se puede incorporar ejercicios de transporte de objetos pesados, siempre y cuando el peso sea correspondiente a su edad.

- **Resistencia**

Es un componente clave en el desarrollo de los niños ya que mediante la práctica de la resistencia podremos lograr que el cuerpo mantenga un esfuerzo físico durante un tiempo prolongado permitiendo así a los músculos no fatigarse y poder realizar actividades durante más tiempo. Durante la etapa de 8 a 12 años el niño se encuentra en una fase de crecimiento lo que favorece a su capacidad aeróbica. Varios estudios indican que desde las edades de 7 a 8 años se produce una progresión más estable de la resistencia de tal manera es recomendable trabajar principalmente la resistencia aeróbica ya que nos ayuda a mejorar el oxígeno, fortalecer el corazón y los pulmones.

Por ejemplo, la combinación de caminatas, trote suave, juegos al aire libre y realizar circuitos físicos como estaciones variadas de lanzamientos, saltos, equilibrio dependiendo de la edad en que se encuentre el niño para permitir desarrollar la resistencia de manera dinámica y lúdica.

### ***1.2.6 La educación física en el desarrollo motriz infantil***

Benavides (2021) desde su punto de vista manifiesta que la materia de Educación física constituye una parte esencial dentro del sistema educativo, pues trasciende la idea de ser únicamente actividades. Aunque se relaciona con la adquisición y perfeccionamiento de destrezas motrices, esta disciplina en realidad involucra diversas áreas del desarrollo humano. De este modo, aporta de manera importante a bienestar integral de niños y adolescentes. Mediante actividades como el juego, movimiento y ejercicios planificados, por aquello no solo potencia el desarrollo físico, sino que también favorece aspectos cognitivos, sociales y emocionales.

Esto significa que además de fomentar la gestión de emociones fortalece la convivencia, y la interacción social; elemento clave para una educación de calidad. Por tanto, esta materia debe ser entretenida y divertida generando un espacio donde se estimule habilidades esenciales para el transcurso de la vida tratando de integrar la mente, el cuerpo y las relaciones interpersonales en un entorno dinámico y saludable.

### ***1.2.7 El rol del docente para desarrollar la motricidad gruesa***

Chavez (2021) Cabe recalcar que el rol del docente en el desarrollo de la motricidad gruesa es muy importante porque es un mediador el cual debe estar consciente de que el verdadero protagonista del proceso de aprendizaje es el niño por lo tanto el niño en esta etapa se encuentra en el descubrimiento de sus nuevas habilidades o capacidades motrices permitiendo así al docente hacer más empático y flexible al momento de diseñar su clase.

Cabe destacar que el docente se enfocaría en diseñar dinámicas y juegos para que el niño facilite su aprendizaje, sin embargo, el docente no solo puede transmitir conocimientos, sino que también es un guía y un motivador para que el niño a través de actividades diseñadas y modificadas de acuerdo con su edad fomente su desarrollo físico e integral. Es decir, en su papel como mediador ayuda a dinamizar el entorno, creando lugares más seguros y dinámicos. Además, el docente se enfrenta a la resolución de conflictos durante las actividades interviniendo cuando sea necesario para garantizar un ambiente libre y seguro.

### **Curriculo**

Ministerio de Educación del Ecuador (2016). Menciona que el currículum representa la manifestación de un proyecto educativo en el cual los miembros de una sociedad lo diseñan con el propósito de fomentar tanto el desarrollo individual como la integración social de nuevas generaciones, y en términos generales de toda la población.

Lo cual es el medio a través del cual se reflejan los objetivos formativos que una sociedad desea alcanzar. En él se definen las metas educativas, las estrategias para lograrlas y los criterios para verificar su cumplimiento. Además, un diseño curricular bien diseñado, coherente y adaptado a las demandas actuales de aprendizaje garantiza experiencias educativas de calidad. Por lo tanto, cumple una doble función la cual orienta a los docentes sobre los logros esperados y cómo alcanzarlos y sirve como marco de referencia para evaluar la eficiencia y calidad del sistema educativo.

### ***Bloque 1: Prácticas lúdicas el juego y el jugar***

Según Narváez (2022) define que la utilización de juegos en las clases permite que los estudiantes construyan vínculos de confianza, al mismo tiempo que contribuye a fortalecer valores esenciales como el respeto y la tolerancia entre compañeros. En lo cual se puede decir

que las prácticas lúdicas constituyen una parte fundamental del área de Educación Física ya que permiten integrarlo como una herramienta pedagógica que no solo entretenga, sino que favorezca el desarrollo físico, social y emocional de los estudiantes, en este sentido, el juego se constituye como una entretaña de aprendizaje que estimula la creatividad, la cooperación y el respeto entre compañeros. Además, el juego fortalece habilidades psicomotrices al involucrar dinámicas que exigen coordinación, agilidad, equilibrio y fuerza, esenciales para la motricidad gruesa.

### **Qué tipo de habilidades motrices se desarrolla en niños de 8 a 12 años según Piaget**

en esta edad los niños se encuentran en una etapa de operaciones concretas, según Piaget (1982) en la teoría del desarrollo cognitivo menciona que aquí el pensamiento infantil se vuelve más lógico y organizado, el cual favorece el control del cuerpo y la ejecución de movimientos más precisos haciendo que el niño sea capaz de planificar sus acciones motoras, ejecutar instrucciones en juegos organizados y participar activamente en actividades deportivas. Además, muestran mejoras en habilidades como correr con dirección, saltar con ritmo, lanzar con fuerza y mantener el equilibrio.

en consiguiente el mismo autor menciona que el pensamiento concreto permite y ayuda a que el niño integre sus funciones cognitivas y físicas mejorando así su coordinación general. durante esta etapa, el desarrollo motor grueso se ve afectado por la capacidad del niño al momento de anticipar y resolver problemas prácticos, de tal manera la inteligencia sensorio motriz evoluciona hacia formas más racionales de interacción con el entorno, uniendo lo físico con lo mental en un proceso de desarrollo integral.

### ***Actividades prácticas para estimular la motricidad gruesa***

Según Zambrano y Mendoza(2021) las actividades lúdicas diseñadas para mejorar la psicomotricidad gruesa incluyen:

- **Circuitos motores:** Se podrían realizar actividades que incluyan acciones como saltar, correr, mantener el equilibrio, lanzar, etc.
- **Juegos de persecución y relevos:** Aquí se podría realizar actividades como “la cuerda” o carreras de relevos ya que mediante aquello se puede fomentar la velocidad, la agilidad y la cooperación entre pares.
- **Deportes colectivos adaptados:** Se puede incluir juegos como el mini fútbol o baloncesto con reglas las cuales deben ser simples y moderadas dependiendo de la edad de niño permitiendo esto que mejoren sus habilidades para trabajar en equipo, planificar jugadas y coordinar lo que ven con los movimientos de sus manos.
- **Actividades de equilibrio:** Se pueden realizar caminatas sobre líneas dibujadas en el suelo, juegos como imaginar que el suelo es de lava y deben pasar sobre cartones, también realizar una culebra con una cuerda y pasar sobre ella, etc.
- **Juegos de lanzamiento y recepción:** Utilizar pelotas de diferentes tamaños y texturas para lanzar y atrapar fortaleciendo así la coordinación mano-ojo y la percepción espacial.

## Capítulo 2: Materiales y Métodos

### 2.1 Tipo de investigación

La investigación adopto un enfoque mixto, integrando tanto aspectos cuantitativos como cualitativos permitiendo esto medir y examinar los datos relacionados con la eficiencia de las Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de Quinto “A” de E.G.B de la Unidad Educativa “Ibarra”. Para este propósito, se aplicó instrumentos de recolección de información que facilito obtener datos numéricos y descripciones proveniente tanto del docente como de los estudiantes.

En consiguiente, lo cualitativo es muy esencial también por que mediante aquello interpretamos los resultados obtenidos. Por aquello esto se complementa con una observación directa hacia los estudiantes durante las actividades, con el fin de evidenciar una apreciación más concisa y detallada de sus habilidades, comportamiento y dificultades que pueden presentar al realizar cada actividad lo cual esto no podrá ser captado sólo por medidas cuantitativas.

Lo cual Ruiz et al., (2013) determina que “es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento” (p.11). Por lo tanto, es muy crucial fusionarlos para obtener más información la cual nos permite contrastarlos. Esto nos brinda varias alternativas o caminos con el propósito de guiar a una mejor comprensión e interpretación al ser lo más amplio posible.

#### *2.1.1 Alcance o tipo de investigación*

- **Investigación descriptiva**

Este estudio se distingue por ser de tipo descriptivo, ya que abarca el análisis detallado de las variables. De tal manera se identificó de manera cuidadosa cómo las Actividades lúdicas

pueden terminar siendo más efectivas para promover la motricidad gruesa en los estudiantes de Quinto “A” de la Unidad Educativa “Ibarra”. Por medio de la descripción de las habilidades motoras, hubo la posibilidad de obtener una comprensión clara y concisa del impacto de las actividades lúdicas sobre la capacidad de ejecutar movimientos amplios y coordinados.

De tal manera Sanca (2011), “se ven y se analizan las características y propiedades para que con un poco de criterio se las pueda clasificar, agrupar o sintetizar” (p.623); además, se puede apreciar los elementos de las clases como los hechos o sucesos y también ayuda a obtener un punto de vista diferente y detallada del tema a tratar.

### ***2.1.2 Diseño de investigación***

- **Diseño no experimental**

Se utilizo un diseño no experimental, ya que se apoya en los hechos de los fenómenos de manera natural sin alterarlos para poder analizarlos, buscando resultados, en cuanto a las Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa. De manera similar Sáenz y Tinoco (1999), argumenta que este diseño “procede sin manipulación de variables, de modo que no conforman estudios intervencionistas” (p. 67).

- **Investigación trasversal**

Es una investigación transeccional o transversal porque tiene el propósito de detallar las variables y observar los acontecimientos en ese momento. A su vez Hernández Sampieri et al., (2014) son “investigaciones que recopilan datos en un momento único” (p. 54); el cual no tendrá ningún tipo de intervención y se realizará en una sola medición de las variables.

### ***2.1.3 Métodos de investigación***

- **Método inductivo-deductivo**

Según Rodríguez y Pérez (2017) “esta conformado por dos procedimientos inversos: inducción y deducción” (p. 183). Lo cual la inducción se basa en casos particulares para llegar a generalizaciones que identifican aspectos comunes en fenómenos individuales. Además, se fundamenta en examinar los hechos con el fin de llegar a las conclusiones de forma empírica.

Por otro lado, la deducción se basa en utilizar principios generales para aplicarlos a casos específicos. Por lo tanto, ambos procesos me permitieron llegar a un análisis integral de la realidad y también analizar de manera detallada como las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes.

- **Método analítico- sintético**

Según Rodríguez y Pérez (2017) “este método se refiere a dos procesos intelectuales inversos que operan en unidad: el análisis y la síntesis” (p. 182). Por lo tanto, el análisis proporciona información específica de las partes, y la síntesis genera una visión completa del todo. Este método tiene una base objetiva en la realidad, ya que los fenómenos y procesos se componen de partes interconectadas.

Por ende, en esta investigación se utilizó una encuesta a los docentes y una ficha observación a los estudiantes para efectuar el análisis, síntesis y así poder profundizar la redacción de las conclusiones y recomendaciones una vez obteniendo los resultados.

- **Método Estadístico**

Mi investigación contiene un método estadístico ya que mediante la recopilación de datos se realizó una cuantificación acerca del impacto que tiene las Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante el programa SPSS. Por ende, según Velásquez (2017) define que la “estadística tiene aplicaciones en diversos campos, sin importar que tan complicado sea, ya que, ayuda a resolver situaciones determinadas o para afirmar una aseveración con respecto a un tema” (p.6).

- **Método de campo**

Sanca (2011) menciona que esto se apoya en la información del objeto de estudio o de los involucrados, a partir de la indagación de campo. Por lo cual esta investigación se realizó en la Unidad Educativa “Ibarra” por lo que es el espacio donde se adecuo o implemento lo establecido para que los estudiantes sean evaluados, con el fin de detectar el grado de motricidad gruesa en la que se encuentran.

- **Método bibliográfico**

Según Sanca (2011) “Se respalda en la investigación y revisión de libros” (p. 623), por lo tanto, es de gran importancia en esta investigación ya que, mediante la recopilación de información por medio de libros, revistas, sitios web etc. Se pudo obtener una amplia información acerca de las actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en las cuales se reconoció diferentes opiniones de autores, conceptos, teorías la cual me ayudaron mucho en mi investigación.

## **2.2 Técnicas e instrumentos de investigación**

### ***2.2.1 Encuesta***

Se aplicó una encuesta utilizando como instrumento principal un cuestionario con preguntas cerradas y con una escala de tipo Likert, debido a que permite medir actitudes, opiniones o niveles de acuerdo con afirmaciones concretas, facilitando el análisis cuantitativo de los resultados lo cual esta metodología nos permite obtener resultados fiables, comparables y fáciles de interpretar

De tal manera se aplicó a los docentes del área Educación Física de la Unidad Educativa “Ibarra”, facilitando conocer las Actividades lúdicas que aplican, la percepción sobre el nivel de motricidad gruesa de los estudiantes y las necesidades que mejora, garantizando la pertinencia y validez de los datos obtenidos en relación con la aplicación de Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa. Por lo tanto, Morales et al., (2016) “determina que la escala de Likert facilita la obtención de datos, favorece la honestidad al conceder anonimato y permite recoger información de gran número de personas en un breve periodo de tiempo”. (p. 2)

### ***2.2.2 Observación***

Para recolectar la información, se aplicó una ficha de observación basada en la escala de estimación la cual me permitió evaluar el nivel de desempeño o apreciación de ciertas conductas u observaciones relacionadas con las Actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa.

De tal manera se aplicó a los estudiantes de Quinto “A” de E.G.B de la Unidad Educativa “Ibarra”, permitiendo así registrar de una manera directa y objetiva el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa mediante las actividades lúdicas. Lo cual Arias (2012) menciona que este instrumento “consiste en una escala que busca medir cómo se manifiesta una situación o conducta” (p. 71).

### 2.3 Preguntas de investigación

- **¿Cuál es la fundamentación teórica y metodológica acerca de las Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de Quinto “A” de E. G. B de la Unidad Educativa “Ibarra”?**

La fundamentación teórica se basa en la percepción del juego como un instrumento esencial en el ámbito educativo. Las Actividades lúdicas ayudan a desarrollar habilidades y capacidades motrices las cuales favorecen a su aprendizaje significativo e integral. Por lo tanto, metodológicamente se aplicó un enfoque mixto, con un diseño no experimental y descriptivo. Se utilizó encuestas y fichas de observación para poder identificar como se aplican las actividades lúdicas y cuál es su influencia.

- **¿Qué tipo de Actividades lúdicas practican los estudiantes de Quinto “A” de E. G. B de la Unidad Educativa “Ibarra”?**

Los estudiantes practican diferentes actividades lúdicas tales como: circuitos motores, juegos de carrera, salto, lanzamientos, etc.; estas actividades se realizarán de manera individual y colectiva permitiendo mejorar sus habilidades y capacidades motrices. Sin embargo, no son constantes lo que limita a su impacto pedagógico haciendo esto que genere la necesidad de implementar planificaciones estructuradas y variadas por parte del docente en base al currículo.

- **¿Qué elementos contiene una propuesta alternativa de Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de Quinto de E. G. B?**

Una propuesta alternativa se basa en circuitos motores con actividades estructuradas en estaciones para desarrollar las diferentes habilidades de tal manera su estructura se compone mediante objetivos, destrezas, tiempo, edad, espacio, momento inicial, momento de desarrollo,

momento de cierre, recursos, indicador de evaluación y parámetros de evaluación en base al currículo.

## 2.4 Matriz de operacionalización de variables

**Tabla 1**

*Matriz de Operacionalización de Variables*

Objetivos diagnósticos	Variables	Indicadores	Técnicas	Fuentes de información
Identificar los tipos de actividades lúdicas aplicadas en las clases de Educación Física, a través del análisis de la práctica docente reconociendo su aporte en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes.	Actividades lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Tipos de actividades lúdicas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Juegos simbólicos</li> <li>❖ Juegos de reglas</li> <li>❖ Juegos cooperativos</li> <li>❖ Juegos de construcción</li> <li>❖ Juegos sensoriales</li> <li>❖ juegos de dramatización,</li> <li>❖ Juegos competitivos</li> </ul> </li> </ul>	Encuesta	Docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa “Ibarra”
Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de Quinto “A” mediante la revisión de su desempeño físico, para comprender sus necesidades y potenciar sus habilidades.	Motricidad gruesa	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Principales habilidades motrices</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Desplazamientos</li> <li>❖ Saltos</li> <li>❖ Giros</li> <li>❖ Lanzamientos</li> <li>❖ Recepción</li> <li>❖ Habilidades no locomotrices</li> <li>❖ Habilidades locomotrices</li> <li>❖ Coordinación</li> <li>❖ Equilibrio</li> </ul> </li> <li>● <b>Capacidades motrices en el desarrollo infantil</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Velocidad</li> <li>❖ Fuerza</li> <li>❖ Resistencia</li> </ul> </li> </ul>	Observación	Estudiantes del Quinto “A” de E.G.B. de la Unidad Educativa “Ibarra”

## 2.5 Participantes

### Población

La población considerada en esta investigación está conformada por la Unidad Educativa “Ibarra”, ubicada en la provincia de Imbabura, ciudad de Ibarra; confirmada principalmente por los estudiantes de Quinto “A” de E.G.B. junto con los 5 docentes del área de Educación Física.

<b>Participantes</b>	<b>N.º</b>
Estudiantes	35
Docentes	5
<b>Total</b>	<b>40</b>

## 2.6 Procedimiento y análisis de datos

En esta investigación se aplicó una encuesta física dirigida hacia los docentes del área de Educación Física y una ficha de observación a los estudiantes para así obtener información de los datos correspondientes, Por consiguiente, una vez codificada la información, se elaborará tablas que faciliten analizar los resultados y valorar como las Actividades lúdicas influyen en la motricidad gruesa, aportando evidencia para cumplir los objetivos del estudio.

Tal como lo menciona Mayorga et al., (2021) “el programa Statistical Package For the Social Sciences (SPSS) es un gestor de datos que permite procesar información de forma dinámica y expresarlos de forma personalizada, eficaz y sencilla según sea el caso” (p. 282). De tal manera mediante este programa el investigador podrá evaluar la validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados, obteniendo así una información clara y concisa.

## Capítulo 3: Resultados y Discusión

### 3.1 Encuesta aplicada a los docentes del área de Educación Física de la Unidad

#### Educativa “Ibarra”

**Tabla 1;**

*¿Considera que las actividades lúdicas ayudan a mejorar la coordinación motriz de los estudiantes?*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	00.0
Casi nunca	0	00.0
A veces	0	00.0
Casi siempre	0	00.0
Siempre	5	100.0
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100.0</b>

Según los datos obtenidos se puede afirmar que el número total de los docentes estiman que las actividades lúdicas siempre contribuyen a la coordinación motriz, haciendo énfasis en una respuesta clara y positiva hacia el juego como una herramienta pedagógica. De tal manera, esta coincidencia absoluta muestra que los docentes identifican la importancia de las actividades lúdicas para fortalecer el dominio corporal, principalmente en etapas escolares donde la maduración motriz es crucial. Ramírez et al. (2021), sostiene que las actividades lúdicas permiten a los niños aprender de manera dinámica, divertida y espontánea.

**Tabla 2;**

*¿Considera que las actividades lúdicas mejoran el trabajo en equipo y la cooperación entre los estudiantes durante las clases de Educación Física?*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje %</b>
Nunca	0	00.0
Casi nunca	0	00.0
A veces	0	00.0
Casi siempre	1	20.0
Siempre	4	80.0
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100.0</b>

Mediante el siguiente análisis se puede observar que el 80% de los docentes respondieron que siempre las actividades lúdicas sirven como herramienta que promueve la cooperación y el trabajo en equipo. Evidenciando que las actividades lúdicas no solo promueven habilidades físicas sino también sociales, como la cooperación, el compañerismo y la empatía, de tal manera, los estudiantes al trabajar en juegos de grupo o actividades cooperativas tienden a resolver conflictos, organizarse entre ellos y distribuir tareas con el fin de alcanzar un objetivo en común. Herrador (2012) manifiesta que los juegos cooperativos permiten a los estudiantes alcanzar un mismo objetivo en común sin la necesidad de competir entre sí.

**Tabla 3;**

*¿Usted considera importante el uso de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa y genera un aprendizaje dinámico y atractivo para los estudiantes?*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	00.0
Casi nunca	0	00.0
A veces	0	00.0
Casi siempre	2	40.0
Siempre	3	60.0
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100.0</b>

Las evidencias muestran que el 60% de los docentes indicaron que siempre perciben a las actividades lúdicas como una vía útil para que los estudiantes aprendan de manera entretenida, brindando un resultado muy positivo, ya que se conecta con las necesidades reales de la infancia. en consiguiente, realizar actividades lúdicas en un entorno activo y estimulante no solo promueve el movimiento, sino también despierta el interés y la participación de los estudiantes. Buenaño (2023) afirma que las actividades lúdicas son indispensables para enriquecer el entorno de aprendizaje ya que promueven una experiencia significativa.

**Tabla 4;**

*¿Considera que las actividades lúdicas en las clases de Educación Física contribuyen a la mejora de las habilidades motrices de los estudiantes?*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	00.0
Casi nunca	0	00.0
A veces	0	00.0
Casi siempre	1	20.0
Siempre	4	80.0
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100.0</b>

En base a los resultados obtenidos se puede observar que el 80% de los docentes respondieron “siempre”, lo cual confirma que la mayoría ve al juego como un recurso efectivo para fortalecer las habilidades. Por lo tanto, los docentes son conscientes de que el desarrollo de habilidades como saltar, correr o mantener el equilibrio no ocurre de forma automática, sino que requiere de un estímulo constante a través de estrategias pedagógicas activas como las actividades lúdicas.

Zambrano y Mendoza (2021) explica que las actividades lúdicas específicas, como los circuitos motores, relevos o juegos de persecución, son excelentes para desarrollar la motricidad gruesa ya que tales actividades mejoran las habilidades como la resistencia, el equilibrio, la velocidad, la fuerza y la coordinación general, todo ello en un marco motivador y contextualizado a la edad infantil.

**Tabla 5;**

*¿Usted incorpora juegos estructurados (como simbólicos, cooperativos, construcción y con reglas) en las clases de educación física, para fomentar habilidades motoras gruesas en los estudiantes?*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	00.0
Casi nunca	0	00.0
A veces	2	40.0
Casi siempre	3	60.0
Siempre	0	00.0
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100.0</b>

De los resultados obtenidos se puede evidenciar que el 60% indico que lo hace “casi siempre”, de tal manera se identifica que existen vacíos en la planificación sistemática de este tipo de actividades, reflejando que esta irregularidad puede estar relacionada con la falta de conocimiento sobre los tipos de juegos o con la carencia de planificaciones detalladas. Esto deja en evidencia una necesidad de formación más específica para que los docentes aprovechen de mejor manera el potencial educativo de los juegos estructurados. Loza (2022) determina que esta falta de dominio sobre este tipo de categorías impide la implementación efectiva de estrategias de juego que fortalezcan la motricidad gruesa.

**Tabla 6;**

*¿Ha recibido información adicional (capacitación o talleres) sobre cómo aplicar actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes?*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	00.0
Casi nunca	1	20.0
A veces	3	60.0
Casi siempre	0	00.0
Siempre	1	20.0
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100.0</b>

El 60% de los docentes indico que “a veces” han recibido capacitaciones, revelando una clara necesidad de fortalecer los espacios de formación continua. Por lo tanto, si no se ofrecen capacitaciones constantes, los docentes pueden caer en rutinas metodológicas y desaprovechar las herramientas claves para estimular el desarrollo integral de los estudiantes. Narváez (2016) menciona que el desconocimiento de estas competencias metodológicas influye negativamente en la consolidación del desarrollo motor, ya que limita las posibilidades de aprendizaje a través del cuerpo.

**Tabla 7;**

*¿Considera que el uso de actividades lúdicas mejora las habilidades psicomotrices sociales y emocionales de los estudiantes en las clases de Educación Física?*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	00.0
Casi nunca	0	00.0
A veces	0	00.0
Casi siempre	1	20.0
Siempre	4	80.0
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100.0</b>

Según los datos obtenidos en la tabla se puede observar que el 80% respondió “siempre”, lo que indica que los docentes ven el juego como una estrategia no solo física, sino emocional y social, identificando una visión integral del estudiante a través de diversas actividades lúdicas que ayudan a la psicomotricidad. Hormigo (2010) indica que las actividades lúdicas tienen como objetivo estimular la creatividad, la imaginación y la expresión emocional. Además, señala que permiten al estudiante desarrollar habilidades para gestionar el estrés, fomentar la autoestima y reforzar la interacción social.

**Tabla 8;**

*¿Cree usted que la integración de actividades lúdicas en la aplicación del currículo de Educación Física contribuye al desarrollo integral (cognitivo, psicomotor y afectivo) de los estudiantes?*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	00.0
Casi nunca	0	00.0
A veces	0	00.0
Casi siempre	1	20.0
Siempre	4	80.0
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100.0</b>

Como se evidencia en la tabla se puede decir que el 80% de los docentes respondió “siempre”. Lo que indica que la mayoría de los docentes perciben al juego como una herramienta esencial dentro del currículo, ya que permite el desarrollo de múltiples dimensiones del ser humano. Esta visión es fundamental para diseñar clases inclusivas, activas y significativas, donde el estudiante se desarrolle tanto en lo físico como en lo emocional y cognitivo. Benavides (2021) da a conocer que la Educación Física va más allá del ejercicio físico, ya que permite integrar mente, cuerpo y emociones mediante el juego y la interacción.

**Tabla 9;**

*¿Estaría dispuesto(a) a aplicar una propuesta alternativa basada en los circuitos lúdicos motores para mejorar la motricidad gruesa en sus estudiantes?*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
No	0	00.0
Si	5	100.0
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100.0</b>

El total de los docentes respondieron que sí, lo cual refleja una disposición total para aplicar nuevas estrategias pedagógicas enfocadas en el juego. Por lo tanto, este resultado confirma la viabilidad de mi investigación y la motivación del docente para introducir circuitos lúdicos motores en sus clases, brindando una oportunidad clave para implementar cambios que fortalezcan el aprendizaje activo y participativo.

Zambrano y Mendoza (2021) argumentan que los circuitos motores estructurados con una perspectiva lúdica funcionan como recurso eficaz al integrar actividades físicas con diversión. Por lo tanto, menciona que los estudiantes no solo tendrán un aprendizaje duradero, sino que, a la vez, experimentarán motivación para participar constantemente, lo que impulsa su compromiso hacia el ejercicio y aprendizaje.

### 3.2 Ficha de Observación aplicada a los estudiantes de Quinto “A” de E.G.B de la Unidad Educativa “Ibarra”

**Tabla 10;**

*Lanza objetos y recepta con la posición adecuada*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Regular	8	22.9
Bueno	9	25.7
Muy bueno	13	37.1
Excelente	5	14.3
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100.0</b>

Mediante los datos obtenidos en la tabla se observa que la mayor parte de los estudiantes se encontraron en la categoría muy bueno con un 37.1%, lo que significa que la mayoría lanza y recibe objetos, demostrando que tienen una buena base de coordinación óculo- manual. De tal manera deben continuar practicando para lograr automatizar estos movimientos con mayor precisión y seguridad. Oña (2014) menciona que las habilidades motrices como lanzar y receptar implican la coordinación de movimientos amplios y una adecuada percepción espacial, fundamentales para el desarrollo motor grueso.

**Tabla 11;**

*Salta obstáculos con coordinación y sin perder el ritmo.*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Regular	4	11.4
Bueno	9	25.7
Muy bueno	14	40.0
Excelente	8	22.9
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100.0</b>

Según los criterios de evaluación mediante la ficha de observación, muestra que el 40% de los estudiantes se encontraron en la categoría “muy bueno” lo que significa que logran ejecutar el salto con coordinación y ritmo con pequeñas dificultades, por lo tanto, indican un nivel de desarrollo sólido de las habilidades locomotoras, ya que saltar de manera coordinada requiere de control del cuerpo, fuerza en las piernas y sentido de ritmo, capacidades que se van perfeccionando mediante el juego y la repetición. Por aquello García (2015) destaca que el salto es una habilidad locomotriz esencial, que fortalece el sistema musculoesquelético y mejora el equilibrio y la fluidez del movimiento.

**Tabla 12;**

*Coordina movimientos de brazos y piernas al realizar el circuito*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Regular	8	22.9
Bueno	17	48.6
Muy bueno	5	14.3
Excelente	5	14.3
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100.0</b>

De acuerdo con los resultados obtenidos en la tabla se puede observar que el 48.6% fue el puntaje más alto siendo la categoría “bueno”, lo que indica que los estudiantes logran coordinar sus movimientos de forma aceptable, pero necesitan apoyo o corrección durante la ejecución de la actividad. Esto refleja que la habilidad está en formación, y que aún se requiere reforzar la integración de movimientos globales. Por lo tanto, este nivel evidencia una base sobre la cual se debe trabajar, pero también la necesidad de incorporar ejercicios más específicos para la coordinación general.

Bernal et al., (2018) desde su perspectiva explica que la coordinación motriz no es innata, sino que se construye mediante estímulos adecuados durante la infancia, señalando que el uso de juegos motores estructurados permite al niño a integrarse en acciones más complejas como mover los brazos y piernas de forma simultánea ajustándose con la fuerza y velocidad según el entorno.

**Tabla 13;**

*Demuestra lateralidad al girar o cambiar de dirección.*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Regular	9	25.7
Bueno	10	28.6
Muy bueno	10	28.6
Excelente	6	17.1
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100.0</b>

En los resultados obtenidos de la ficha de observación se puede evidenciar en esta tabla que el 28,6 se encuentra en la categoría de bueno y muy bueno, lo que indica que los estudiantes demuestran dominio de su lateralidad con pequeñas dificultades en la ejecución de giros o cambios de dirección. Esto representa un nivel aceptable en términos de conciencia corporal y orientación espacial reflejando que ellos ya reconocen su lado dominante y lo emplean con cierta seguridad al desplazarse, aunque se requiere reforzar para lograr mayor fluidez. Chasi Lasluisa (2016) la lateralidad se desarrolla con el uso intencionada del cuerpo en actividades que impliquen orientación y desplazamiento.

**Tabla 14;**

*Mantiene la resistencia física durante toda la actividad*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Regular	6	17.1
Bueno	11	31.4
Muy bueno	8	22.9
Excelente	10	28.6
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100.0</b>

El mayor porcentaje de los estudiantes fue “bueno” con el 31.4%, lo que indica que logran participar durante todo el circuito, pero requieren de pausas. En consiguiente, se puede inferir que esto es esperable en los estudiantes de esta edad ya que representa una oportunidad para incluir juegos que impliquen esfuerzo prolongado, sin caer en el agotamiento. Flores (2017) señala que la resistencia motriz es una capacidad que debe desarrollarse progresivamente a través de actividades dinámicas. Afirmando así que los juegos como circuitos con estaciones, caminatas y relevos estimulan el sistema cardiorrespiratorio y fortalecen la musculatura.

**Tabla 15;**

*Sigue instrucciones y respeta turnos durante el circuito.*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Regular	5	14.3
Bueno	12	34.3
Muy bueno	8	22.9
Excelente	10	28.6
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100.0</b>

El mayor grupo se ubicó en “bueno” con un 34.3%, identificando que la mayoría de los estudiantes cumplen con las normas y turnos de forma aceptable, con la necesidad de recordatorios, reflejando un avance importante en la disciplina y el respeto por las reglas del juego, pero también se evidencia que se debe continuar reforzando la autorregulación y la atención. Delgado (2011) sostiene que las actividades lúdicas no solo tienen un propósito físico, sino también formativo en valores y normas sociales.

## **Capítulo 4: Propuesta**

### **4.1 Título de la propuesta**

Guía metodológica Basadas en Circuitos Motores para Fortalecer la motricidad gruesa en los estudiantes de Quinto de E.G.B

### **4.2 Introducción**

El juego entendido de manera lúdica y educativa representa una función indispensable en la formación completa del estudiante ya que estimula las habilidades motrices y de la misma manera aspectos emocionales, cognitivos y sociales. En el entorno educativo, es crucial diseñar actividades dinámicas que se incorporen en el ámbito del área de Educación Física, utilizando ese espacio como medio de formación para potenciar las habilidades motrices tales como correr, lanzar, saltar y atrapar, estas propuestas, al ser aplicadas en un ambiente lúdico, contribuyen al aprendizaje participativo y significativo desde las primeras etapas.

Por tal razón, la presente propuesta tiene como finalidad ofrecer una estrategia pedagógica basada en circuitos motores lúdicos, con el propósito de fomentar el desarrollo físico y personal de los estudiantes. A través de estas dinámicas se busca no solo mejorar su rendimiento corporal, sino también reforzar valores fundamentales como el respeto, la responsabilidad, la solidaridad y la cooperación. Esta iniciativa está dirigida al grupo de estudiantes de Quinto de E.G.B y representa una herramienta metodológica que puede ser utilizada por los docentes para enriquecer sus clases de manera creativa y formativa.

### **4.3 Objetivos**

#### ***Objetivo General***

Diseñar una guía metodológica basada en circuitos motores para fortalecer la motricidad gruesa en los estudiantes de Quinto de E.G.B

#### ***Objetivos Específicos***

- Proponer actividades lúdicas orientadas al desarrollo de habilidades motrices gruesas como la coordinación, el equilibrio y la lateralidad.
- Estructurar un modelo de circuitos motores lúdicos adaptados a las necesidades del nivel educativo correspondiente
- Ofrecer una guía metodológica para la aplicación futura de la propuesta en las clases de Educación Física.

## 4.4 Desarrollo de la propuesta



The cover features a central purple starburst shape containing the title. Surrounding the starburst are six circular inset images: a group of children playing with balls and hula hoops; a boy jumping rope; a child in a blue shirt performing a handstand; a boy with a hula hoop; three children playing with a ball; and a motor circuit setup with cones and hula hoops. The author's name is at the bottom.

**Guía  
metodológica  
basada en  
circuitos motores  
para fortalecer la  
motricidad  
gruesa en los  
estudiantes de  
Quinto**

**Odalis Cacuango**

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

**ASIGNATURA:** Educación Física

**Nivel:** Básica Media

**TEMA:** Circuito Lúdico Motor

**OBJETIVO: O. EF.3.4.** Participar de modo seguro y saludable en prácticas corporales (lúdicas, Expresivo-comunicativas, gimnásticas y deportivas) que favorezcan el desarrollo integral de habilidades y destrezas motrices, capacidades motoras (coordinativas y condicionales), de acuerdo a sus necesidades e intereses, en función de las prácticas corporales que elijan.

**DESTREZA**

**EF.3.4.3.** Participar en diferentes prácticas deportivas de manera segura cuidando de sí mismo y sus pares, identificando las demandas (motoras, conceptuales, actitudinales, entre otras) planteadas por cada una de ellas. Para mejorar el desempeño y alcanzar el objetivo de la misma.

**EDAD:** 9 a 10 años

**TIEMPO:** 40min

**ESPACIO:** Exterior

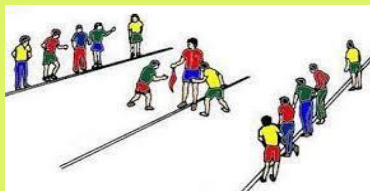
**MOMENTO INICIAL**

### Juego: “Atrapa el pañuelo cooperativo”

**Descripción del juego:**

- Se forman dos grupos con igual número de estudiantes, cada uno con un número asignado (del 1 al 10, según la cantidad).
- Un pañuelo o pelota pequeña se coloca en el centro.
- El docente dice un número, y los dos estudiantes con ese número corren al centro para intentar atrapar el pañuelo primero.
- Para añadir dificultad y cooperación, antes de coger el pañuelo deben dar una vuelta completa alrededor de un cono del lado contrario.
- Luego deben regresar haciendo un salto de canguro al sitio de salida.
- Se otorgan puntos al equipo que regrese primero con el pañuelo.

*Ilustración 5 Atrapa pañuelo cooperativo;*



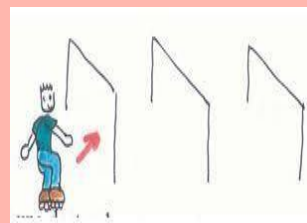
**Finalmente, explicación del circuito**

### Circuito 1: Carrera de relevos con obstáculos

**Organización:** grupo de 4 o más dependiendo el grupo estudiantes

**Actividad:** Los estudiantes deben correr hasta un punto, pasar por debajo de una valla (gateando), rodear un cono y regresar para dar el relevo.

*Ilustración 6 Gatear*




**MOMENTO DE DESARROLLO**

**Circuito 2: Saltos en zigzag con aros** **Actividad:** Cada estudiante salta con ambos pies, de aro en aro siguiendo la forma de zigzag

*Ilustración 7 Salto en zigzag*



	<p><b>Circuito 3: lanzamiento con pelotas</b>  <b>Actividad:</b> Cada estudiante debe lanzar la pelota hacia un objetivo si encesta continua el siguiente y así hasta terminar todos.</p>	<p><i>Ilustración 8 Lanzamiento</i></p> 
<p><b>MOMENTO DE CIERRE</b></p>	<p><b>Circuito 4: Escalera de coordinación (skipping)</b>  <b>Actividad:</b> Cada estudiante pasa haciendo “skipping alto” (levantando rodillas), luego da una vuelta al cono y regresa. Por último, el siguiente compañero no puede comenzar hasta que el anterior regrese.</p> <p>Finalmente se formará círculos grupales en el cual se realizará un estiramiento colectivo (desde la cabeza hasta los pies)  <b>Luego se realizará preguntas como:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué circuito fue el más fácil o difícil</li> <li>• ¿Que aprendimos hoy sobre el trabajo en equipo?</li> <li>• ¿Qué parte de nuestro cuerpo sentimos que más se movió?</li> </ul>	<p><i>Ilustración 9 Escalera de coordinación</i></p>  <p><i>Ilustración 10 Estiramiento</i></p> 
<p><b>RECURSOS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conos</li> <li>• Aros</li> <li>• Pelotas suaves</li> <li>• Dependiendo del grupo las cestas</li> <li>• Vallas</li> <li>• Escaleras de coordinación</li> <li>• Silbato</li> </ul>	<p><i>Ilustración 11 Materiales</i></p> 
<p><b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b></p>	<p><b>IEF.3.5.2.</b> Mejora su desempeño de manera segura y con ayuda de sus pares en diferentes juegos de iniciación deportiva, a partir del reconocimiento de su condición física de partida y la posibilidad que le brindan las reglas de ser acordadas y modificadas según sus intereses y necesidades.</p>	
<p><b>PARÁMETRO DE EVALUACIÓN</b></p>	<p><b>Se evaluará los siguientes parámetros</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación</li> <li>• Cooperación con el grupo</li> <li>• Ejecución correcta del movimiento</li> <li>• Seguridad al realizar los ejercicios</li> </ul>	

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

**ASIGNATURA:** Educación Física

**Nivel:** Básica Media

**TEMA:** Circuito Lúdico Motor

**OBJETIVO: O.EF.3.4.** Participar de modo seguro y saludable en prácticas corporales (lúdicas, expresivo-comunicativas, gimnásticas y deportivas) que favorezcan el desarrollo integral de habilidades y destrezas motrices, capacidades motoras (coordinativas y condicionales), de acuerdo a sus necesidades y alas colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan.

**DESTREZA**
**EF.3.6.3.** Reconocer la condición física de partida (capacidades coordinativas y condicionales: flexibilidad, velocidad, resistencia y fuerza) y mejorarla de manera segura y saludable, en relación a las demandas y objetivos que presentan las diferentes prácticas corporales.

**EDAD:** 9 a 10 años

**TIEMPO:** 40min

**ESPACIO:** Exterior

**MOMENTO INICIAL**
**Juego: “¡Despierta al Explorador!”**
**Descripción del juego:**

Los estudiantes simulan estar “durmiendo en la selva” acostados. Al sonar el silbato del docente, deben levantarse rápidamente, correr a rodear un cono y volver a su lugar. Luego se repite agregando desafíos como saltar en un pie, caminar en cuatro apoyos o correr de espaldas.

*Ilustración 12 Despierta*

**Explicación del circuito (Isla del tesoro perdido)**

Deberán pasar todos los grupos por cada circuito cuando hayan finalizado un circuito deberán acercarse donde el profesor y hacer que les selle para al final ver cuál es el equipo que ha completado más rápido todos los circuitos.

**Circuito 1: cruzando el puente colgado**
*Ilustración 13 Cruzando*


El grupo debe cruzar una cuerda larga o una línea marcada en el suelo que simula un puente colgante sobre cocodrilos. También se puede realizar en parejas tomados de la mano para darse equilibrio. Al terminar pueden chocar las manos y regresar caminando por el costado para que continúen los demás.





**MOMENTO DE DESARROLLO**
**Circuito 2: Carrera de exploradores**

En parejas, deben tomar una pelota el cual representa un coco mágico y deben llevarlo sujetándolo entre sus frentes, sin usar las manos. Recorren un pequeño zigzag entre conos. Si la pelota cae, deben volver a empezar. Mientras ellos realizan la actividad sus compañeros animan a sus compañeros

*Ilustración 14 Carrera*

**Circuito 3: el rio de los cocodrilos**
*Ilustración 15 El rio*


Se colocan colchonetas seguidas simulando un río. Cada niño debe cruzarlo saltando de una colchoneta a otra, pero antes de saltar deben decir: “¡ Salto sobre el cocodrilo!”

	<p style="text-align: right;"><b>Circuito 4: búsqueda del tesoro</b> <i>Ilustración 16 Búsqueda</i></p> <p>Se colocan varios aros con una pelota dentro (simulan cofres de tesoro). El niño corre hasta un aro, toma una pelota, y regresa para lanzarla y depositarla en una cesta, deben encestarlas todas para poder pasar al siguiente circuito</p>  <p><b>Circuito 5: el saludo del loro</b> <i>Ilustración 17 El saludo del loro</i></p>  <p>Todos se colocan en círculo dentro de los aros. Deben imitar al loro explorador:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saltar con los brazos abiertos (como alas)</li> <li>• Girar sobre si mismos una vuelta</li> <li>• Dar tres pasos hacia adelante y tres hacia atrás.</li> </ul> <p>Mientras lo hacen, repiten: “! loro listo! ¡tesoro a la vista!”</p>
<p><b>MOMENTO DE CIERRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicio: Caminata lenta por el espacio, inhalando y exhalando profundamente.</li> <li>• Estiramiento: Brazos, piernas, cuello y espalda guiados por el docente.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>El docente preguntara:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Qué parte fue la más divertida?</li> <li>2. ¿En qué momento sentiste que tu cuerpo trabajó más?</li> <li>3. ¿Te sentiste como un verdadero explorador?</li> </ol> <p style="text-align: right;"><i>Ilustración 18 Estiramiento circuito</i></p> 
<p><b>RECURSOS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aros</li> <li>• Colchonetas gruesas</li> <li>• Conos de colores</li> <li>• Silbato</li> <li>• Cuerdas</li> <li>• Pelotas</li> </ul> <p style="text-align: center;"><i>Ilustración 19 Materiales</i></p> 
<p><b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b></p>	<p><b>I.EF.3.7.1.</b> Participa de manera segura, saludable y placentera en prácticas corporales, reconociendo las dificultades propias y de sus pares para alcanzar los objetivos de las mismas.</p>
<p><b>PARÁMETRO DE EVALUACIÓN</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza los movimientos con seguridad</li> <li>• Sigue instrucciones</li> <li>• Mantiene el ritmo y equilibrio</li> <li>• Participa con entusiasmo</li> </ul>

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

**ASIGNATURA:** Educación Física

**Nivel:** Básica Media

**TEMA:** Circuito Lúdico Motor

**OBJETIVO: O.EF.3.5.** Reconocerse capaz de mejorar sus competencias y generar disposición para participar de prácticas corporales individuales y con otros.

**DESTREZA**

**EF.3.5.4.** Reconocer las facilidades y dificultades (motoras, cognitivas, sociales, entre otras) propias, para construir individual o colectivamente mis maneras de resolver las prácticas corporales.

**EDAD:** 9 a 10 años

**TIEMPO:** 40min

**ESPACIO:** Exterior

**MOMENTO INICIAL**

### Juego "Simón dice"

Se ubicarán en un círculo en el cual el docente da órdenes corporales, ejemplo: "Simón dice: salta en un pie" lo cual solo debe cumplirse solo cuando el docente diga "Simón dice" si el estudiante realiza el ejercicio sin escuchar esa palabra debe correr pasando entre sus compañeros hasta llegar a su sitio.

*Ilustración 20 Juego "Simón dice"*



**MOMENTO DE DESARROLLO**

### Actividad: Circuito de coordinación individual

Cada estudiante realiza por turnos un recorrido individual, compuesto por:

1. Caminar sobre una línea recta o en zigzag

*Ilustración 21 Caminar sobre una línea*



2. Realizar saltos sobre la rayuela

*Ilustración 22 Salto sobre la rayuela*



3. Correr a cada extremo de un cono, detenerse y girar sobre su eje

*Ilustración 23 Carrera*



4. Desplazarse gateando entre conos u obstáculos con un cono sobre su espalda

*Ilustración 24 Desplazarse gateando*



5. Tomar una pelota y derribar las botellas

*Ilustración 25 Derribar las botellas;*



### Estiramiento

Se realiza una rutina de estiramiento suave lo cual los estudiantes deberán caminar indistintamente Inhalando y exhalando profundamente. Luego, cada estudiante dice en una palabra como se sintió o cuál fue su actividad favorita.

*Ilustración 26 Estiramiento*



### MOMENTO DE CIERRE

- Aros
- Tizas
- Conos de colores, platos
- Silbato
- Cuerdas
- Pelotas

*Ilustración 27 Recursos*



### INDICADOR DE EVALUACIÓN

**I.EF.3.6.2.** Reconoce los efectos de las representaciones sociales (propias y del entorno) sobre las prácticas corporales, en relación con sus conocimientos y experiencias corporales.

### PARÁMETRO DE EVALUACIÓN

- Realiza los movimientos con seguridad
- Sigue instrucciones
- Mantiene el ritmo y equilibrio
- Participa con entusiasmo

## **Conclusiones**

- Se llevo a cabo una revisión bibliográfica, que permitió sustentar los conceptos y dimensiones relacionadas con las variables, lo cual contribuyo significativamente a una comprensión más profunda y estructurada de esta investigación.
- En conclusión, se identificó que dichas actividades contribuyen al desarrollo de habilidades y capacidades motrices como la coordinación, el equilibrio y la fuerza, aunque su implementación aún carece de una planificación estructurada y variada.
- Se diseño una propuesta alternativa de actividades lúdicas orientada a fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa, con el objetivo de que sea aplicada por los docentes en el futuro, como una herramienta pedagógica que contribuya a mejorar el aprendizaje, la participación activa y el desarrollo integral de los estudiantes

## **Recomendaciones**

- Se recomienda mantener procesos de revisión teórica y observación pedagógica continua en torno a las Actividades lúdicas implementadas en las clases de Educación

Física, para asegurar que respondan objetivos claros, estén alineados con el currículo y favorezca el desarrollo motor de los estudiantes.

- Se sugiere fortalecer la planificación estructurada de las Actividades lúdicas diagnosticadas, promoviendo su aplicación con mayor frecuencia, variedad y propósito, de modo que se potencien las habilidades motrices gruesas.
- Se recomienda considerar la implementación de la propuesta alternativa elaborada en esta investigación, como una guía metodológica que permita a los docentes mejorar el uso de juegos como recurso didáctico, con el fin de enriquecer la enseñanza, fortalecer la motricidad gruesa y aportar el desarrollo físico, emocional y social de los estudiantes.

## Glosario

- **Actividades lúdicas:** Es una herramienta pedagógica basada en dinámicas de juegos, utilizada para motivar a los estudiantes, facilitando la comprensión de algunos contenidos a través de experiencias lúdicas, con el objetivo de promover el desarrollo de habilidades sociales motrices y cognitivas a través del movimiento y la interacción en la aplicación de juegos en el proceso educativo.
- **Aprendizaje significativo:** se trata de un proceso donde el estudiante construye nuevos conocimientos con sus experiencias previas, logrando una comprensión más profunda y duradera, favoreciendo esto en su aplicación en distintos contextos.
- **Circuito motor:** Son secuencias organizadas mediante ejercicios físicos los cuales se presentan en diferentes estaciones, creados para fomentar distintas habilidades motrices gruesas como el equilibrio, la coordinación y la resistencia.
- **Coordinación motora:** Es la capacidad del individuo para sincronizar de manera precisa y armónica los diferentes movimientos por parte del cuerpo, esto se evidencia especialmente en actividades físicas ya que exigen control y fluidez.
- **Desarrollo integral:** Es la Formación equilibrada de la persona en su dimensión física, afectiva, social y cognitiva, enfocándose en promover un crecimiento armónico y completo.
- **Educación Física:** Es un área del currículo que está orientada al desarrollo de las capacidades y habilidades físicas, cognitivas, emocionales y sociales de los estudiantes a través del movimiento corporal, la actividad física y el juego.

- **Equilibrio:** Es la habilidad motriz la cual permite al cuerpo mantenerse en una posición estable, ya sea en movimiento o en reposo; esto es crucial para realizar acciones físicas con confianza, seguridad y precisión.
- **Habilidades motrices gruesas:** Es la capacidad de mover todos los grupos musculares, como por ejemplo al momento de saltar, lanzar y trepar, siendo estos fundamentales en su desarrollo físico infantil.
- **Juegos cooperativos:** Son actividades lúdicas en lo cual los estudiantes o participantes colaboran entre sí para alcanzar un fin en común, promoviendo valores como el respeto hacia los demás, solidaridad y el trabajo en equipo.
- **Juego con reglas:** Son actividades recreativas estructuradas en lo cual los participantes deben acatar normas
- **Juegos competitivos:** Son juegos donde compiten entre sí con el objetivo de ganar o superar a los demás, dando lo mejor de sí mismo y tratando de fomentar las habilidades físicas, mentales y sociales

## Referencias

1. Albarracín Gavilánez, C. E. (2024). *La fuerza explosiva en el salto de longitud, en los estudiantes del bachillerato del Instituto Tecnológico Superior Sucre Quito 2011-2012*. Quito: UCE. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/4354>
2. Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación*. Episteme. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
3. Bautista-Valhondo, J. (2020). *Teoría de juegos en entornos competitivo y colaborativo*. Dextra Editorial. <https://elibro.net/es/lc/utnorte/titulos/133327>
4. Benavides Espinosa, D. A. (2021). *Propuesta didáctica de juegos cooperativos para la mejora de las habilidades sociales en las clases de Educación Física en estudiantes de básica superior aplicada al currículo ecuatoriano*. PUCE - Quito. <https://repositorio.puce.edu.ec/handle/123456789/20056>
5. Bernal Ruiz, J. A., Wanceulen Ferrer, A., & Wanceulen Moreno, J. F. (2018). *200 juegos y ejercicios de coordinación dinámica general*. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/lc/utnorte/titulos/106610>
6. Briones Ruiz, D. L. (2023). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años*. Guayaquil: ULVR, 2023. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/6490>
7. Buenaño Buenaño, A. D. (2023). Relación entre las actividades lúdicas y la coordinación motriz en estudiantes de básica elemental. *Uniandes Episteme. Revista digital de Ciencia,*

*Tecnología e Innovación*, 10(4), 480-499.

<https://www.redalyc.org/journal/5646/564676370006/564676370006.pdf>

8. Cáceres Guapi, N. G. (2023). *Juegos lúdicos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón*. (Bachelor's thesis, BABAHOYO: UTB, 2023). <https://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/15477>
9. Campos Hernández, C. L. (2021). *La lúdica como estrategia para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de 1 preescolar*.  
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstreams/6d69d518-24ea-4ba4-8c56-c43c44e05222/download>
10. Carvajal Estepa, M. L. (2024). *Programas de actividad lúdica en el recreo*. SSCE0112 (1 ed.). IC Editorial. <https://elibro.net/es/lc/utnorte/titulos/271591>
11. Chasi Lasluisa, E. R. (2016). *La danza y la motricidad gruesa*.  
<http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/3799>
12. Chavez Morales, M. M. (2021). *Estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niños del primer ciclo de educación inicial*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/8377>
13. Delgado Linares, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Ediciones Paraninfo, SA.  
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9\\_8C&oi=fnd&pg=PA1&dq=El+juego+infantil+y+su+metodolog%C3%ADa&ots=xHCA6tOLc6&sig=bIwV69QCvO98KNCOLLFQJZ6dBZg](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9_8C&oi=fnd&pg=PA1&dq=El+juego+infantil+y+su+metodolog%C3%ADa&ots=xHCA6tOLc6&sig=bIwV69QCvO98KNCOLLFQJZ6dBZg)

14. Flores Ortega, P. M. (2017). *La coordinación y su incidencia en el desarrollo de la velocidad en los estudiantes de octavo de básica, de la Unidad Educativa San Francisco, de la ciudad de Ibarra, período 2015-2016*. Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte.  
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/6490>
15. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2019). *La actividad física en niños, niñas y adolescentes: prácticas necesarias para la vida*.  
<https://www.unicef.org/chile/media/3086/file/La%20actividad%20F%C3%ADsica.pdf>
16. García Fernández, P. (2016). *Fundamentos teóricos del juego*. Wanceulen Editorial.  
<https://elibro.net/es/lc/utnorte/titulos/33693>
17. García Narvárez, E. M. (2015). *El juego como herramienta para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad en la Unidad Educativa Particular Atahualpa, en la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura en el periodo 2013-2014*. bachelorThesis, Ibarra Ecuador.  
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/4191>
18. Giacometti Rosero, E. A. (2023). *Los juegos de construcción y la creatividad de las niñas de preparatoria paralelo B De La Unidad Educativa La Inmaculada de la ciudad de Ibarra en el año lectivo 2022-2023*. Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte.  
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14335>
19. González Gómez, A. (2016). *Desarrollo de las capacidades físicas básicas en niños de 11-12 años*. Universidad de Valladolid. Facultad de Educación de Palencia.  
<http://uvadoc.uva.es/handle/10324/21042>

20. Gudiño Díaz, A. M. (2024). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de tercero de educación básica elemental de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla de la ciudad de Ibarra*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte]. <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/15914>
21. Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (6ª, Ed.) España, McGraw Hill.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=775008>
22. Herrador Sánchez, J. (2012). *101 juegos cooperativos: propuestas lúdicas para trabajar en equipo y en grupo*. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/lc/utnorte/titulos/63333>
23. 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. <https://elibro.net/es/lc/utnorte/titulos/63214>
24. Illicachi Guznay, J., & Yucta Llanga, D. G. (2024). *El juego simbólico y su impacto en el desarrollo integral de los niños de 4 a 5 años de la “Escuela de Educación Básica San Pablo” - cantón Riobamba*. Riobamba, Universidad Nacional de Chimborazo.  
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/14235>
25. Loza Vásquez, A. A. (2022). *Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años, en la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra, año 2021 – 2022*. [Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte].  
<https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13265>

26. Macancela Sarango, M. P., & Del Rosario Minina, V. M. (2012). *La motricidad gruesa favorece el desarrollo de los niños de 3 a 5 Años*. Guayaquil: ULVR, 2012.  
<http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/542>
27. Mayorga-Ponce, R. B., Monroy-Hernández, A., Hernández-Rubio, J., Roldan-Carpio, A., & Reyes-Torres, S. B. (2021). Programa SPSS. *Educación y Salud Boletín Científico Instituto de Ciencias de la Salud Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo*, 10(19), 282-284. <https://doi.org/https://doi.org/10.29057/icsa.v10i19.7761>
28. Ministerio de Educación del Ecuador. (2019). *Desarrollo de las habilidades motrices de los niños menores de 5 años*. Quito : Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/03/Marzo-2019.pdf>
29. Morales, N., Sequeira, N., Prendas, T., & Zúñiga, K. (2016). ESCALA DE LIKERT UNA HERRAMIENTA ECONÓMICA. *Revista PDF*, 6.  
[https://www.academia.edu/download/50710763/La\\_escala\\_de\\_Likert\\_una\\_herramienta\\_economica.pdf](https://www.academia.edu/download/50710763/La_escala_de_Likert_una_herramienta_economica.pdf)
30. Narváez Anrango, C. J. (2022). *Evaluación escolar en el logro de destrezas con criterio de desempeño del Bloque Curricular Prácticas Lúdicas en el Área de Educación Física de los estudiantes de Educación Básica Superior en la Unidad Educativa "República del Ecuador"*. Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte.  
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/12238>
31. Narváez Bolaños, A. G. (2016). *Las actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas de segundos años de la Unidad Educativa Fiscomisional*

- "La Inmaculada Concepción" en el año lectivo 2014 - 2015.* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte]. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte]
32. Oña Parerdes, A. L. (2014). *"Desarrollo de la motricidad gruesa con niños de 3 a 4 años."*. :Estudio de caso en las aulas de maternal del jardín de la Fantasía.  
<http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/9799>
33. Orbe Sarzosa , F. E. (2017). *Motricidad gruesa y el desarrollo cognitivo en la educación inicial I.* Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas. UTC.  
<http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/4000>
34. Organización Mundial de la Salud. (2020). *Directrices de la OMS sobre actividad física y hábitos sedentarios.* Santiago de Chile : Oficina Regional para América Latina y el Caribe – UNICEF.  
<https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/337004/9789240014817-spa.pdf>
35. Paredes Ortiz, J. (2003). *Juego, luego soy: teoría de la actividad lúdica.* Wanceulen Editorial.  
<https://elibro.net/es/lc/utnorte/titulos/60173>
36. Piaget, J. (1982). *La formación del Símbolo en el niño.* Mexico: Fondo de Cultura económica.
37. Quentasi Sánchez, E. (s.f.). *PSICOMOTRICIDAD GRUESA.* Guao.  
<https://guao.org/sites/default/files/portafolio%20docente/Psicomotricidad%20gruesa.pdf>
38. Quizhpe Martínez, T. d. (2017). *Propuesta de desarrollo psicomotor y su valoración en niños de la Unidad Educativa Mundo de Fantasía, Cuenca.*  
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/28273>

39. Ramírez, k., Méndez, D., & Ramos, A. (2021). *Importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad en los niños de II y III nivel del preescolar en el centro los Cumiches en la comunidad de Musulí municipio de Palacaguina, segundo semestre 2020*. Trabajo de grado. <https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/16184/1/20293.pdf>
40. Rincón, S., Mero, Z., & Ruiza, N. (2023). Impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en la infancia temprana.  
<http://doi.org/10.61287/revistafranztamayo.v.5i14.1>, 5(14), 9-28.  
<https://doi.org/http://doi.org/10.61287/revistafranztamayo.v.5i14.1>
41. Rodríguez Jiménez, A., & Pérez Jacinto, A. O. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista EAN* (82), 179-200 .  
<https://doi.org/https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>
42. Ruiz Medina , M. I., Borboa Quintero, M. d., & Rodríguez Valdez , J. C. (2013). El enfoque mixto de investigación en los estudios fiscales. *TLATEMOANI : Revista Académica de Investigación* . <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7325416>
43. Sáenz, D., & Tinoco, Z. (1999). Introducción a la investigación científica. *fármacos*, 12(1), 60-77. <https://www.academia.edu/download/52680890/Introd-INV-cientifica.pdf>
44. Sanca Tinta , M. D. (2011). TIPOS DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA. *Revista de Actualización Clínica Investiga Boliviana*, 12(621-624).  
[http://revistasbolivianas.umsa.bo/pdf/raci/v12/v12\\_a11.pdf](http://revistasbolivianas.umsa.bo/pdf/raci/v12/v12_a11.pdf)
45. Sánchez Benítez, G. (2010). LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL COMPONENTE LÚDICO. *Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*,(11), 1-68.  
<https://www.redalyc.org/pdf/921/92152537016.pdf>

46. Tobar Cadena, D. M. (2017). *Influencia de las actividades psicomotrices en el desarrollo de la coordinación motora gruesa de los niños/as de 3 a 4 años del centro infantil gotitas de amor de la parroquia de San Antonio, cantón Ibarra, provincia de Imbabura en el año 2016- 2017*. Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte.  
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/7310>
47. Valero Chang, N. A. (2018). *Juego dramático y su contribución en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Guillermo Baquerizo*. bachelorThesis. BABAHOYO: UTB, 2018.  
<http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/5363>
48. Velásquez Perea, L. E. (2017). *Estadística Descriptiva y Probabilidad con Excel*.  
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=eJ8vDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR2&dq=que+es+la+investigaci%C3%B3n++estadística+descriptiva&ots=o\\_vLQ3O3th&sig=kQw0hBQfO6mHYpkogPStdUoW71E](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=eJ8vDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR2&dq=que+es+la+investigaci%C3%B3n++estadística+descriptiva&ots=o_vLQ3O3th&sig=kQw0hBQfO6mHYpkogPStdUoW71E)
49. Zambrano-Rivera, S. V., & Mendoza-Alcívar, Y. Y. (2021). *Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños entre 10 años y 11 años* (Vol. 7).  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i6.2345>

## Anexos

### Anexo 1: Evidencia de la aplicación de los instrumentos

*Ilustración 28 Materiales para la aplicación del instrumento*



*Ilustración 29 Calentamiento*



*Ilustración 30 Aplicación del Instrumento*



*Ilustración 31 Encuesta al docente*



## Anexo 2: Oficio de aceptación de la Unidad Educativa “Ibarra” para la aplicación de los instrumentos



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



**Oficio Nro. UTN-FECYT-D-2025-0065-O**  
 Ibarra, marzo 26 de 2025

**PARA:** MSc. Susana Chamorro  
**RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA IBARRA**

**ASUNTO:** Trabajo de integración curricular Srta. Cacuango Quilca Odalis Lisbeth

A nombre de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología, reciba un cordial saludo, a la vez que le auguro el mejor de los éxitos en las funciones que viene desempeñando.

Me dirijo a Usted de la manera más comedida, con la finalidad de solicitarle que, se brinde las facilidades necesarias a la Srta. CACUANGO QUILCA ODALIS LISBETH, 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 EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO "A" DE E.G.B. DE LA UNIDAD EDUCATIVA "IBARRA".

Por su favorable atención, le agradezco.

Atentamente,  
**CIENCIA Y TÉCNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO**

JOSE  
 LUCIANO  
 REVELO RUIZ  
 REVELO RUIZ

Firmado digitalmente  
 por JOSE LUCIANO  
 REVELO RUIZ  
 Fecha: 2025.05.09  
 15:56:44 -05'00'

MSc. José Revelo  
**DECANO DE LA FECYT**  
**Contacto: 062997800 ext. 7802**  
**Correo electrónico: decanatofecyt@utn.edu.ec**

*Autorizado  
 24-05-2025*



JLRR/M.Báez

### Anexo 3: Matriz de coherencia

**Tema:** “Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de Quinto “A” de E.G.B de la Unidad Educativa “Ibarra”

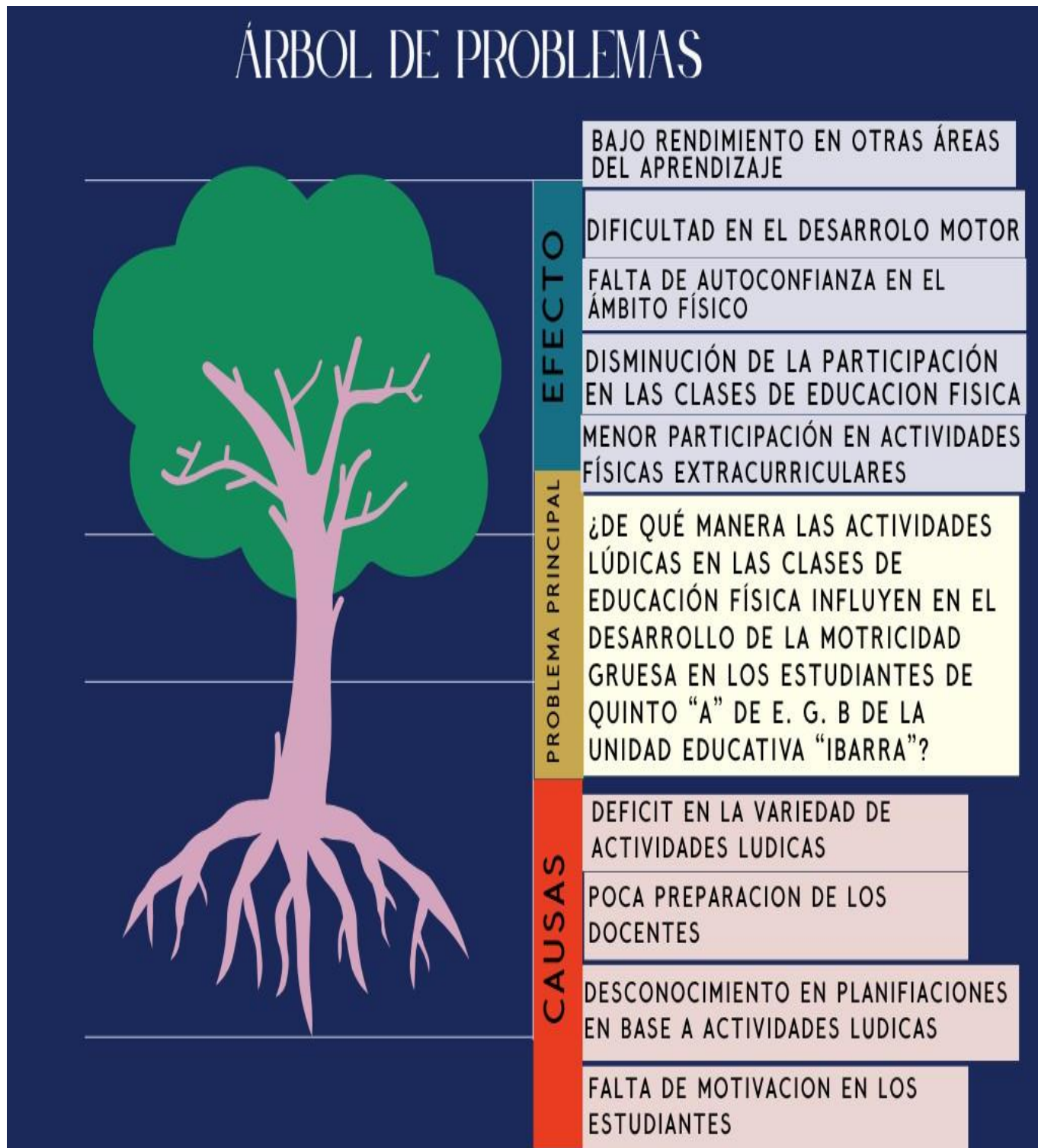
Planteamiento del problema	Objetivo general
<p>¿De qué manera las actividades lúdicas en las clases de Educación Física influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de Quinto “A” de E.G.B. de la Unidad Educativa “Ibarra”?</p>	<p>Determinar las Actividades lúdicas más efectivas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de Quinto “A” de E.G.B. de la Unidad Educativa “Ibarra”</p>
Preguntas de investigación	Objetivos específicos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuál es la fundamentación teórica y metodológica acerca de las Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de Quinto “A” de E. G. B. de la Unidad Educativa “Ibarra”?</li> <li>• ¿Qué tipo de Actividades lúdicas practican los estudiantes de Quinto “A” de E. G. B. de la Unidad Educativa “Ibarra”?</li> <li>• ¿Qué elementos contiene una propuesta alternativa de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de Quinto de E. G. B</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fundamentar teórica y metodológicamente acerca de las Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de Quinto “A” de E.G.B. de la Unidad Educativa “Ibarra”</li> <li>• Diagnosticar las Actividades lúdicas que practican los estudiantes de Quinto “A” de E.G.B. de la Unidad Educativa “Ibarra”</li> <li>• Elaborar una propuesta alternativa de Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de Quinto de E.G.B</li> </ul>

#### Anexo 4: Matriz de variables

**Tema:** “Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de Quinto “A” de E.G.B de la Unidad Educativa “Ibarra”

Concepto	Variables	Dimensiones	Subdivisiones
Ramírez, K., Méndez, D., & Ramos, A. (2021). Menciona: Las actividades lúdicas son consideradas como juegos donde los niños aprenden de una manera divertida la cual tienen un espacio donde explorar, identificar, vivenciar, resolver problemas y construir conocimientos de forma dinámica y colaborativa. Fomentando así la interacción social y la cooperación entre los niños.	Actividades lúdicas	Tipos de actividades lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Juegos simbólicos</li> <li>● Juegos de reglas</li> <li>● Juegos cooperativos</li> <li>● Juegos de construcción</li> <li>● Juegos sensoriales</li> <li>● juegos de dramatización,</li> <li>● Juegos competitivos</li> </ul>
Oña Parerdes, A. L. (2014). Define: la motricidad gruesa es apreciada como el control del movimiento corporal tanto de las partes superiores como inferiores y central del cuerpo. También se encarga de progresar por cuenta propia sin tensionar al momento de realizar las actividades dando como resultado la libertad y creatividad del niño. Además, se enfoca en la adecuada coordinación y sincronización entre todas las partes del cuerpo.	Motricidad gruesa	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Principales habilidades motrices</b></li> <li>● <b>Capacidades motrices en el desarrollo infantil</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Desplazamientos</li> <li>❖ Saltos</li> <li>❖ Giros</li> <li>❖ Lanzamientos</li> <li>❖ Recepción</li> <li>❖ Habilidades no locomotrices</li> <li>❖ Habilidades locomotrices</li> <li>❖ Coordinación</li> <li>● Equilibrio</li> <li>● Velocidad</li> <li>● Fuerza</li> <li>● Resistencia</li> </ul>

## Anexo 5: Árbol de problemas



## Anexo 6: Encuesta a docentes

REPÚBLICA DEL ECUADOR



### UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020

### FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y



#### Encuesta dirigida a los docentes del área de Educación Física.

**Tema:** Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de Quinto “A” de E.G.B de la Unidad Educativa “Ibarra”

**Objetivo de la investigación:** Identificar el conocimiento que tienen los docentes sobre el uso de Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de Quinto “A” de E.G.B

#### Indicaciones:

- Su participación en esta encuesta será de suma importancia, ya que la información recolectada se usará para dar respuesta a dicha investigación. Lea detenidamente las siguientes preguntas encerrando con un círculo la respuesta correcta que usted crea conveniente, siendo el 5 su valor máximo y el 1 de menor valoración.

Nunca	1
Casi nunca	2
A veces	3
Casi siempre	4
Siempre	5

#### 1. ¿Considera que las actividades lúdicas ayudan a mejorar la coordinación motriz de los estudiantes?

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

#### 2. ¿Considera que las actividades lúdicas mejoran el trabajo en equipo y la cooperación entre los estudiantes durante las clases de Educación Física?

- |          |                 |
|----------|-----------------|
| a. Nunca | d. Casi siempre |
|----------|-----------------|



## Anexo 7: Ficha de observación a estudiantes

### Ficha de observación

**Institución:** Unidad Educativa “Ibarra”

**Asignatura:** Educación Física

**Objetivo de la investigación:** Observar las habilidades motrices de los estudiantes de Quinto “A” de E.G.B. durante la realización de un circuito lúdico en las clases de Educación Física.

**Tema:** Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de Quinto “A” de E.G.B. de la Unidad Educativa “Ibarra”

**Actividad:** circuito lúdico motor

<b>Categoría</b>	<b>Descripción</b>	<b>valor</b>
<b>Excelente</b>	Realiza la actividad de la mejor manera	4
<b>Muy bueno</b>	Realiza correctamente la actividad, con pequeñas dificultades.	3
<b>Bueno</b>	Cumple con la actividad de forma aceptable, con ayuda o apoyo.	2
<b>Regular</b>	Presenta dificultades evidentes en la ejecución.	1

<b>N°</b>	<b>Indicador</b>	<b>Excelente 4</b>	<b>Muy bueno 3</b>	<b>Bueno 2</b>	<b>Regular 1</b>
<b>1.</b>	Salta obstáculos con coordinación y sin perder el ritmo.				
<b>2.</b>	Lanza objetos y recepta con la posición adecuada				
<b>3.</b>	Coordina movimientos de brazos y piernas al realizar el circuito.				
<b>4.</b>	Demuestra lateralidad al girar o cambiar de dirección.				
<b>5.</b>	Mantiene la resistencia física durante toda la actividad.				
<b>6.</b>	Sigue instrucciones y respeta turnos durante el circuito.				

## Anexo 8: Validación de los instrumentos



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, Y TECNOLOGÍA**  
**(FECYT)**

**CARRERA DE PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**  
**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR**  
**UN EXPERTO**

• **TEMA DE INVESTIGACIÓN**

“Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de Quinto “A” de E.G.B de la Unidad Educativa “Ibarra”

**Autores:**

- Cacuango Quilca Odalis Lisbeth.
  - **Tipo de Investigación:** Mixta- Cualitativa y Cuantitativa
  - **Instrumento:** Encuesta a Docentes y ficha de observación a los Estudiantes de 5to° EGB
  - **Población:** 40 integrantes de la Unidad Educativa “Ibarra”.

• **DATOS INFORMATIVOS (EXPERTO):**

<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	MSc. Zoila Ester Realpe Zambrano
<b>CEDULA DE IDENTIDAD</b>	1001776473
<b>TITULO DE MAYOR JERARQUÍA</b>	Magister en docencia de la Cultura Física
<b>CARGO ACTUAL</b>	Docente titular de la carrera de Entrenamiento Deportivo
<b>INSTITUCIÓN (es) QUE LABORA</b>	Universidad Técnica del Norte
<b>AÑOS DE EXPERIENCIA</b>	10 años

• **OBJETIVO:**

Validar la pertinencia, claridad, coherencia y aplicabilidad práctica del instrumento de investigación elaborado, para asegurar su calidad metodológica en el marco de la investigación sobre actividades lúdicas y motricidad gruesa.

• **ORIENTACIONES:**

Marcar con una X en la tabla del casillero que usted estime conveniente, tomando en cuenta la siguiente escala valorativa.

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

- TABLA DE REGISTRO DE VALORES DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA:

Nº	INDICADOR 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	X			

Por favor, indique otros (s) aspectos.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



.....

FIRMA

REVISADO C. F. C.  
MSc. Zoila Esther Realpe  
ENTRENAMIENTO DE DEPORTISTAS



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, Y TECNOLOGÍA**  
**(FECYT)**

**CARRERA DE PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR**  
**UN EXPERTO**

• **TEMA DE INVESTIGACIÓN**

“Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de Quinto “A” de E.G.B de la Unidad Educativa “Ibarra”

**Autores:**

- Cacuango Quilca Odalis Lisbeth.

- **Tipo de Investigación:** Mixta- Cualitativa y Cuantitativa
- **Instrumento:** Encuesta a Docentes y ficha de observación a los Estudiantes de 5to° EGB
- **Población:** 40 integrantes de la Unidad Educativa “Ibarra”.

• **DATOS INFORMATIVOS (EXPERTO):**

<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	MSc. Alicia Marisol Reyes Rivera
<b>CEDULA DE IDENTIDAD</b>	1713773206
<b>TITULO DE MAYOR JERARQUÍA</b>	Maestría en Actividad Física y Deporte
<b>CARGO ACTUAL</b>	Docente FECYT
<b>INSTITUCIÓN (es) QUE LABORA</b>	Universidad Técnica del Norte
<b>AÑOS DE EXPERIENCIA</b>	3 años

• **OBJETIVO:**

Validar la pertinencia, claridad, coherencia y aplicabilidad práctica del instrumento de investigación elaborado, para asegurar su calidad metodológica en el marco de la investigación sobre actividades lúdicas y motricidad gruesa.

• **ORIENTACIONES:**

Marcar con una X en la tabla del casillero que usted estime conveniente, tomando en cuenta la siguiente escala valorativa.

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

• **TABLA DE REGISTRO DE VALORES DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA:**

Nº	INDICADOR DE CALIDAD	4	3	2	1
1	Cientificidad	/			
2	Pertinencia	/			
3	Sistematicidad	/			
4	Viabilidad para Aplicación Práctica.	/			
5	Actualidad	/			
6	Novedad	/			

Por favor, indique otros (s) aspectos.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



.....

FIRMA

**Anexo 9: Certificado del 95%**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA "FECYT"**  
**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE**  
**MATERIA TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR II**

**CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR**

Ibarra, 15 de julio del 2025

*Anita del Rocío Gudiño Noguera*  
**DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

**CERTIFICA:**

Luego de haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, la Señorita. ODALIS LISBETH CACUANGO QUILCA, con identidad, 1004753404, con el tema correspondiente ("Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de Quinto "A" de E.G.B de la Unidad Educativa "Ibarra"), el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, Facultad de Educación Ciencia y Tecnología (FECYT), de la Universidad Técnica del Norte en consecuencia, de los avances investigativos **CERTIFICO**, que tiene más del (95%) de avance sobre la investigación realizada.

(f).....  
Anita del Rocío Gudiño Noguera  
C.C. 1001644432