



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 NIÑOS Y NIÑAS DEL QUINTO AÑO “C” UNIDAD EDUCATIVA
“IBARRA”**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título en licenciado en pedagogía en la
Actividad Física y Deporte

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

AUTOR:

Gael Sebastián García Sánchez

Director

PhD. Meneses Salazar Elmer Oswaldo

Ibarra-Ecuador

2026



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 DEPORTE

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Ibarra, 05 de enero de 2026

PhD. MENESES SALAZAR ELMER OSWALDO

DIRECTOR DE L TRABAJO DE INTEGARCION CURRICULAR

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de Integración Curricular, mismo que se ajusta a las normas vigentes de la facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica el Norte, en conciencia, autorizo su presentación para fines legales pertinentes.

PhD. Elmer Meneses
Director



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

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

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

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

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1004587943		
APELLIDOS Y NOMBRES:	García Sánchez Gael Sebastián		
DIRECCIÓN:	San Antonio		
EMAIL:	gsgarcias@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:	062512622	TELÉFONO MÓVIL:	0969559468

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Actividades Lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas del quinto año “c” Unidad educativa “Ibarra”
AUTOR (ES):	García Sánchez Gael Sebastián
FECHA: DD/MM/AAAA	05/01/2026
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	PREGRADO POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciado en pedagogía en la Actividad Física y Deporte
ASESOR /DIRECTOR:	PhD. Elmer Meneses

2. CONSTANCIAS

El autor Gael García manifiesta 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 el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 05 días del mes de enero de 2026

EL AUTOR:

Firma:

Nombre: Gael Sebastián García Sánchez.



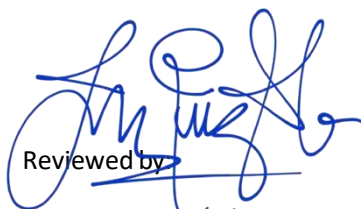
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
EMPRESA PÚBLICA “LA UEMEPRENDE E.P.”



ABSTRACT

The development of gross motor skills during childhood is a fundamental component of children’s holistic growth, and playful activities constitute an essential strategy for fostering these abilities. The general objective of this study was to describe the influence of playful activities on the development of gross motor skills in students from fifth grade “C” at the “Ibarra” Educational Unit. The research adopted a mixed-methods approach, integrating quantitative and qualitative components within a descriptive, non- experimental design. Data collection involved the application of an observation guide to 34 students, as well as interviews with teachers from the educational institution. The findings revealed that a considerable number of students exhibited intermediate levels in areas such as coordination, balance, body control, participation, and interaction, highlighting both strengths and opportunities for improvement. Overall, most students showed active involvement in playful activities; however, noticeable difficulties were identified in balance and postural control. In conclusion, playful activities positively influence the development of gross motor skills; nevertheless, their systematic and well- planned implementation is crucial to achieving significant progress. Additionally, the study identified the need to design a structured guide of playful activities that incorporates play as a fundamental tool within the teaching–learning process.

Keywords: playful activities, gross motor skills, coordination, balance.


Reviewed by

MSc. Luis Pasquézán Soto December 16, 2025

Resumen:

El desarrollo de la motricidad gruesa en la infancia es un aspecto clave del crecimiento integral de los niños, y las actividades lúdicas representa una estrategia esencial para potenciar estas habilidades. El objetivo general de la investigación fue describir la influencia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del quinto año “C” de la Unidad Educativa “Ibarra”. La metodología utilizada fue un enfoque mixto, se combinó la parte cuantitativa y cualitativa, con un diseño descriptivo y no experimental. Se aplicó un guía de observación a 34 estudiantes, y una entrevista a los docentes de dicha institución educativa. Los resultados demostraron que existen muchos estudiantes con niveles intermedios en aspectos de coordinación, equilibrio, control corporal, participación e interacción, evitando tanto fortalezas como áreas de mejora. En general, se encontró una participación activa en la mayoría de los estudiantes en las actividades lúdicas, pero con dificultades notables en equilibrio y control postural. Se concluye que, las actividades lúdicas tienen impacto positivo, su aplicación constante y planificada es esencial para lograr avances importantes en la motricidad gruesa. De igual manera, se detectó la necesidad de diseñar una guía de actividades lúdicas que incluyan el juego como herramienta del proceso enseñanza aprendizaje.

Palabras claves: Actividades Lúdicas, motricidad gruesa, coordinación, equilibrio.

Índice de contenidos

Introducción:	9
Descripción del problema:	9
Delimitación Espacial:	11
Formulación del problema:	11
Justificación	11
Antecedentes:	13
Objetivos	15
Objetivo General:	15
Objetivos Específicos	15
Preguntas de investigación	15
Capítulo 1: Marco Teórico	17
1.1 El juego:	17
1.1.2 Características del juego.	18
1.1.3 Importancia del Juego:	19
1.1.4 Tipos de juegos:	19
1.2 Actividades Lúdicas.	21
1.2.2 Importancia de Actividades Lúdicas:	21
1.2.3 Características de las actividades lúdicas.	22
1.3 Motricidad Gruesa.	23
1.3.1 Importancia de la motricidad gruesa.	24
1.3.2 Tipos de Motricidad gruesa	25
1.3.2 Como las actividades lúdicas fortalecen la motricidad gruesa.	26
Capítulo 2: Materiales y Métodos	27
2.1 Tipo de investigación	27
2.2 Técnicas e instrumentos de investigación.	30
2.3 Preguntas de investigación	30
2.4 Matriz de Variables Operacionales	32
2.5 Población	32
2.6 Procedimiento de Análisis de Datos	33
Capítulo 3: Resultados y Discusión	34

3.1 Resultados de la Guía de observación aplicada en los niños y niñas de quinto “C” de la Unidad Educativa “Ibarra”	34
Tabla 1	34
3.2 Resultados de la entrevista semiestructurada aplicada a los docentes del área de cultura física de la Unidad Educativa “Ibarra”	36
Capítulo 4: La Propuesta	45
4.1 Título de la propuesta	45
4.2 Introducción.....	45
4.3 Justificación	45
4.4 Objetivos de la propuesta	46
4.5 Desarrollo de la Propuesta.....	47
Conclusiones y recomendaciones	62
Conclusiones	62
Recomendaciones	63
Glosario.....	64
Bibliografía	65

Índice de tabla

Tabla 1	27
----------------------	----

Introducción:

La infancia constituye a una etapa fundamental en la vida del ser humano en la cual aprendizajes, habilidades y destrezas influyen en su desarrollo integral. En esta etapa, la motricidad gruesa se transforma en pilar fundamental, ya que ayuda en la coordinación, equilibrio, fuerza, que son muy importantes para el crecimiento físico, cognitivo, socioemocional del niño. En las instituciones educativas, las actividades lúdicas se han establecido como herramientas pedagógicas que no solo ayuda a la recreación y la distracción, sino también fortalece la capacidad del movimiento, la socialización y integración de nuevos valores como el compañerismo y el respeto entre compañeros.

En la unidad educativa “Ibarra” se convierte en un espacio para fomentar estas actividades, ya que en sus aulas se encuentran estudiantes en pleno desarrollo de sus capacidades motrices y cognitivas.

Descripción del problema:

El desarrollo de la motricidad gruesa en los niños es fundamental para su crecimiento físico, cognitivo, y social. Habilidades como correr, saltar, mantener el equilibrio no solo potencian el cuerpo, sino que también facilitan la exploración del entorno e interacción con los demás. Sin embargo, en el quinto “C” de la Unidad Educativa “Ibarra” se identificó un uso limitado de actividades lúdicas destinadas a fortalecer estas habilidades, lo que afecta negativamente el desarrollo integral de los niños.

Existen diferentes causas como el escaso uso de las actividades lúdicas en instituciones por desconocimiento del docente. Muchos de estos no recibieron formaciones sobre cómo se debe implementar actividades lúdicas en las clases para ayudar en la motricidad gruesa con esto afecta al desarrollo integral el estudiante. Según (Latina, 2024) manifiesta que solo un 30 % de docentes si recibieron información sobre actividades lúdicas, lo que quiere decir que si existe la necesidad de implementar la formación para docentes sobre este tema.

La ausencia de formación en educación física entre los docentes puede limitar significativamente la implementación efectiva de actividades lúdicas en el aula.

Martínez y Castillo (2022) dice que, aunque los docentes perciban positivamente su formación, existen inconformidad en la percepción de su desempeño, lo que podrían influir en la integración de actividades lúdicas en su práctica pedagógica.

Existen Unidades Educativas que se centran en un enfoque tradicional de enseñanza principalmente en la transmisión de conocimientos teóricos mediante métodos rígidos, repetitivos y poco participativos, Las clases suelen ser expositivas, con poca o nula interacción lúdica, especialmente en la clase de Educación Física, en este modelo tradicional el juego no se considera una herramienta pedagógica, sino que hay clases en una forma de entrenamiento, por lo que se les resta importancia. Al permanecer dentro de este modelo, se limita a incluir actividades lúdicas que son importantes para a motricidad gruesa.

La escasa motivación por parte de los docentes puede ser un limitante para la implementación de actividades lúdicas en las clases. Cuando docentes no muestran interés en educación física no comprenden su valía, es menos probable que incorporen actividades que fomenten el desarrollo de la motricidad gruesa.

Esta falta de motivación no solo afecta la calidad de las actividades físicas, sino también influye en la actitud de los estudiantes hacia la actividad física en general.

Delimitación Espacial:

El lugar donde se realizará la investigación es la Unidad Educativa “Ibarra”, ubicado en la parroquia el Sagrario en Av. Mariano Acosta 14-27 y Gabriel Mistral.

Formulación del problema:

¿De qué manera se manifiesta la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del quinto año “C” de la Unidad Educativa “Ibarra”

Justificación

Las actividades lúdicas representan una estrategia esencial dentro del entorno educativo, ya que facilita la construcción de nuevas dinámicas pedagógicas alejadas de los métodos tradicionales. Integrar actividades lúdicas favorece la comprensión de conceptos complejos mediante el uso de recursos adecuados, lo que impulsa el desarrollo de habilidades fundamentales y promueve un aprendizaje significativo en el contexto escolar. (Milene & Jeremías, 2024) manifiesta que las actividades lúdicas son importantes en el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que ayuda en potenciar habilidades motoras esenciales como el equilibrio, coordinación y fuerza, estas

habilidades son esenciales para la ejecución de movimientos más amplios y difíciles, que a su vez influyen la confianza de los estudiantes. Además, la interacción de actividades lúdicas en el entorno educativo no solo ayuda en el desarrollo físico, sino que contribuyen al bienestar emocional y social de los niños, al formar lasos, cooperación y el respeto entre ellos.

(Gudiño, 2024) manifiesta que “Las actividades lúdicas son esenciales dentro del ámbito escolar, ya que permite un mejor aprendizaje y aumenta el rendimiento académico de los estudiantes, también posibilita la autonomía en el desarrollo de las diferentes actividades, al ser niños se encuentran el proceso de formación de manera emocional, cognitiva, motriz, en la cual la mejor forma de aprender es mediante el juego de acuerdo a la edad de los estudiantes porque se encuentran en una etapa en la que se adquieren conocimientos con mayor facilidad explorando su entorno y a su vez se divierten”.

En Ibarra, dentro de la provincia de Imbabura, se ha detectado un uso limitado de actividades lúdicas dentro del entorno educativo, lo que influye negativamente en el desarrollo adecuado de la motricidad gruesa en la infancia. (Teneda Pandi, 2022) revelo que los niños presentan problemas en aspectos como la coordinación, equilibrio y agilidad motora.

En esta investigación los beneficiarios directos son los niños de la Unidad Educativa “Ibarra” quienes, a través de la integración de actividades lúdicas en su proceso educativo, desarrollan habilidades motoras esenciales que permitirán desenvolverse con mayor destreza y confianza en su entorno. Y los beneficiarios indirectos son los docentes, padres de familia y la comunidad educativa en general.

La presente investigación, orientada al análisis del desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes, es factible en términos de acceso, recursos y tiempo. se cuenta con el respaldo de la institución educativa, lo cual permite el ingreso al contexto y la interacción directa con los docentes y estudiantes. los instrumentos seleccionados, la entrevista y la guía de observación son apropiados, fáciles de aplicar, no requieren tecnología avanzada ni recursos económicos elevados, se ajustan al horario escolar sin interrumpir las actividades pedagógicas. así mismo el uso de actividades lúdicas dentro del entorno escolar favorece la implementación de metodologías activas, las cuales estimulan el movimiento, la creatividad y la participación de los niños, fortaleciendo así su motricidad gruesa en un ambiente ser y motivador.

Antecedentes:

El desarrollo de la motricidad gruesa es importante para los niños pequeños, ya que incide de manera relevante en su capacidad para realizar movimientos básicos como correr, saltar y trepar. Estos movimientos son fundamentales no solo para el crecimiento físico, también nos ayudan en la autonomía y el desarrollo social Ayala y Santos (2024) dice que la motricidad gruesa abarca actividades que implican el uso de grandes grupos musculares, lo que permite que el niño se interactúe más fácil con su entorno. En este sentido, las actividades lúdicas presentan como una buena herramienta para fortalecer las habilidades motrices. A través del juego, los niños desarrollan la coordinación motriz y su equilibrio, aspectos claves en su crecimiento

Según López (2022) dice que las actividades lúdicas en la clase tienen un impacto positivo, en el desarrollo motor y en interacciones sociales entre los niños en especial las dinámicas grupales que son efectivas para la interacción de los niños haciendo que aprendan a convivir entre ellos, a trabajar en equipo y superar retos del juego, lo que es crucial para su formación integral.

Las actividades elaboradas para el movimiento físico acompañado con actividades lúdicas, como las carraras o juegos de saltos, permiten a los niños potenciar sus capacidades físicas mientras aprenden conceptos básicos de coordinación.

En los últimos años, los espacios lúdicos han tomado mucha importancia como herramientas educativas para fortalecer el desarrollo motor de los estudiantes. Este entorno está diseñado para fomentar la interacción entre los niños y el juego, ayudando con su motricidad gruesa y fina. Según Moreira & Alcívar (2022), los espacios lúdicos permiten que los niños descubran nuevos movimientos a través de juegos de equilibrio o circuitos con niveles de dificultad.

Estas actividades contribuyen al desarrollo motor, y también ayudan a la capacidad de resolver problemas y asumir retos, fomentando el crecimiento físico y emocional.

Ashqui y Caiza. (2023) resaltan que este tipo de actividades favorece al desarrollo de habilidades como el equilibrio dinámico. Los juegos requieren tener destrezas de coordinación, como lo es saltar, caminar sobre superficies irregulares, esas ayudan a la fuerza física del niño, y se logran mediante actividades lúdicas que desafían sus capacidades motoras.

Bolaños (2024) en su investigación “Actividades lúdicas para la enseñanza de la expresión corporal en estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo de la ciudad de Otavalo” tiene como objetivo comprender las actividades lúdicas estructuradas para la enseñanza de la expresión corporal, este conocimiento nos permitirá determinar qué tipo de actividades lúdicas son adecuadas para su aprendizaje; Los juegos y actividades lúdicas deben ser adecuados y efectivos para lograr el aprendizaje corporal de los niños.

Objetivos

Objetivo General:

- Describir la influencia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del quinto “C” de la Unidad Educativa “Ibarra”

Objetivos Específicos

- Fundamentar teórica y metodológicamente actividades lúdicas para la motricidad gruesa, mediante la revisión de los conceptos científicos.
- Observar la participación y el desempeño de la motricidad gruesa en los estudiantes durante el desarrollo de las actividades lúdicas.
- Analizar la relación entre las actividades lúdicas observadas y habilidades de coordinación, equilibrio y control corporal de los niños.

Preguntas de investigación

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos metodológicos para promover el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños

- ¿Cómo participan en el desempeño motricidad gruesa los estudiantes durante el desarrollo de las actividades lúdicas?
- ¿Cuál es la relación entre las actividades lúdicas observadas y habilidades de coordinación equilibrio y control corporal de los niños?

Capítulo 1: Marco Teórico

1.1 El juego:

El juego es una actividad en la que los niños se comunican, se expresan, se mueven, combinando emoción y pensamiento. Desde temprana edad, al jugar, desarrollan capacidades importantes mientras sienten placer y alegría al imaginar, crear y explotar. El juego no solo consiste en entretener, sino que impulsa el desarrollo físico y mental del niño. Por eso, en el contexto educativo, clave para fortalecer la motricidad gruesa de forma natural y significativa. (Paredes Ortiz, 2003).

“El juego implica una interacción entre personas donde se combinan emociones, comunicación, movimiento, expresión e inteligencia lo que lo convierte en una herramienta fundamental para el desarrollo de múltiples capacidades en los niños. (Endara, 2016).” Desde sus primeros años, ellos muestran una energía constante que se refleja en acciones como imaginar, descubrir, inventar y experimentar, actividades lúdicas que generan alegría y satisfacción.

El juego es fundamental en el aprendizaje infantil, ya que permite a los niños adquirir conocimientos y habilidades esenciales. Por eso, es importante que los programas educativos incluyan actividades bien planificadas, favorecen el desarrollo y el aprendizaje. El juego no solo entretiene, sino que también mejora el desarrollo de la motricidad gruesa cuando se lo aplica de forma educativa. (Solas Martínez, 2023).

1.1.2 Características del juego.

El juego es una actividad libre, espontánea y placentera, que se practica por gusto y no por obligación. Es universal, presente en todas las culturas y épocas, y cumple un rol clave en el desarrollo social, emocional, cognitivo y motor del niño. No requiere materiales específicos, se desarrolla en una realidad imaginaria, y permite a los niños expresar sus emociones. “Estas características evidencian que el juego además de ser más entretenido, constituye una herramienta fundamental en el desarrollo infantil. (Rodríguez, 2014).”

Como menciona (FECOIA, 2010) entre las características del juego, se pueden mencionar las siguientes:

- Es una actividad espontánea y libre, en que los participantes eligen participar de manera voluntaria.
- Forma parte de la propia práctica y experiencia de juego, en la que los jugadores se sumergen plenamente.
- Los jugadores se preocupan por el resultado de su actividad, que experimentan emociones asociadas al éxito o fracaso en el juego.
- Permite la creación de roles, lo que lleva a la recreación de situaciones e imágenes tanto del mundo real como de un mundo fantástico
- Facilita el desarrollo de una actitud espontánea y de libertad, ya que los participantes se sientan libres de explorar y experimenta en un entorno seguro.
- Permiten la expresión de una actitud lúdica que satisface necesidades psicobiológicas, preparando a los jugadores para futuras experiencias.

- Favorece la capacidad de imaginar de y fantasear con la realidad ya que los niños y niñas recrean roles de héroes, villanos, padres, madres, imitando lo que observan en su entorno.

- Es un proceso evolutivo, que comienza con el dominio del cuerpo y luego se expande a las relaciones sociales y al entorno.

- Socializa a los participantes, ya que fomenta la interacción y la comunicación entre ellos, y promueven el disfrute, la diversión y el placer.

1.1.3 Importancia del Juego:

El juego es fundamental en el aprendizaje infantil, ya que permite a los niños adquirir conocimientos y habilidades esenciales. Por eso, es importante que los programas educativos incluyan actividades lúdicas bien planificadas, que favorecen el desarrollo y el aprendizaje práctico. El juego no solo entretiene, sino que también mejora el desarrollo de la motricidad gruesa cuando se lo aplica de forma educativa. (Pesántez, 2016)

El juego que ocurre de forma libre en la vida diaria es distinto el que se organiza bajo normas dentro de instituciones como la escuela. Según Piaget, el juego se convierte en una vía de expresión para el niño, permitiéndole manifestar sus fantasías, emociones, conflictos y su forma de interpretar el mundo. Así, el niño puede transformar experiencias difíciles en situaciones de manejar y entender.

1.1.4 Tipos de juegos:

Según (Moreno, 1992) Existen una gran variedad de juegos como

- Juegos y deportes de locomoción. Son actividades en las que se desplaza una determinada zona utilizando el movimiento del cuerpo. Algunos ejemplos son

deportes como el atletismo, el fútbol el baloncesto, el tenis, así como actividades de ocio como carreras de sacos, saltar la comba, el juego de la silla. Ejercicios que mejoran la resistencia, la agilidad, el equilibrio y la coordinación.

- Juegos de los primeros años: Son actividades lúdicas y educativas diseñadas para el desarrollo tamaño de los niños y niñas.
- Juegos de correr y coger: son actividades recreativas en las que los participantes persiguen y atrapan a otros jugadores.
- Juegos de esconder
- Juegos de equipos
- Juegos sin equipos
- Juegos de saltar
- Juegos de lanza
- Juegos de fila

De acuerdo con Bermejo y Blázquez (2016) existen variedad de juegos que se pueden emplear en la escuela, de los cuales se lista los siguientes: el juego educativo, los competitivos y cooperativos, el cesto de los tesoros, heurísticos, psicomotor, tradicionales, multiculturales y los empleados con el uso de las tecnologías. Por otro lado, (Silva, 2004) desde una perspectiva progresiva, propone otros tipos de juegos como el de reglas, construcción, didácticos, musicales, literarios, fisios corporales y gráficos plásticos. Así mismo (Cerdá & Jimeno, 2004) sostiene que existen dos tipos de juego, los cooperativos y no cooperativos. En el primero, las decisiones se toman en equipo, mientras que, en el segundo, es de manera individual. Además, los juegos cooperativos se subdividen en juegos estáticos o dinámicos y juegos con o sin

información completa. De otro lado, (Minedu, 2009) propone cuatro tipos de juegos: el juego motor que está muy ligado al movimiento del cuerpo, el ejercicio; el juego social caracterizado por la interacción social, es decir la participación con sus amigos más cercanos.

1.2 Actividades Lúdicas.

Las actividades lúdicas implican una interacción entre emoción, movimiento, expresión y pensamiento convirtiéndose en una herramienta esencial para el desarrollo de diversas habilidades. Desde su nacimiento, los niños muestran una energía constante al jugar, lo que les permite explorar, imaginar y descubrir, generándoles placer. Esta perspectiva resalta como las actividades lúdicas favorecen al bienestar emocional, al desarrollo cognitivo y físico. (Shubert, 2018)

Las actividades lúdicas forman parte esencial de la vida, sin importar la edad, la cultura o la situación social de las personas. A través de ellas se aprende a enfrentar los retos diarios, tanto de manera individual como en grupo. Además, fortalecen las relaciones humanas y permiten la práctica de valores de forma natural. Las actividades lúdicas tienen un valor formativo que va más allá del entrenamiento. En el contexto educativo, estas no solo favorecen el desarrollo motor sino social y emocional. (Candela, 2020).

1.2.2 Importancia de Actividades Lúdicas:

Los niños dedican gran parte de su tiempo y energía diaria jugando, por ello filósofos investigadores, profesores y padres se han preguntado sobre el rol del juego en

desarrollo infantil (Barnett, 1990). Sin embargo, actualmente ha surgido una creciente duda sobre el valor del juego. Este es sin duda una actividad inherente al ser humano. Se trata de un modo de descubrir y aprender además favorecer la interacción social y comunicativa. El juego activo es un componente esencial de la vida de los niños que contribuyen al desarrollo físico y al bienestar cognitivo, social y emocional.

Este concepto ha cobrado mucha relevancia investigadora por su influencia en el desarrollo infantil por ello le ha intentado dar comprensión desde diversos enfoques. Surgen así teorías que tratan de explicar el juego desde una perspectiva biológica, psicológica e histórica. Sin embargo, cada una de estas ramas de conocimientos solo logra una visión parcial de globalidad del concepto, ya que en términos globales se trata de una conducta características y transcultural (Delgado, 2011) . El juego tiene una representación universal ya que se tiene constancia de que desde misma aparición del ser humano los infantes han jugado en todas las culturas y épocas.

Durante la etapa preescolar, el desarrollo psicomotor e los niños se encuentran auge, lo hace que tengan una constate necesidad de movimiento. En este contexto, los niños pueden perfeccionar los movimientos que involucran todo su cuerpo, lo que contribuyen significa mente a mejorar su equilibrio.

1.2.3 Características de las actividades lúdicas.

Según Aguilar (1995 y 1998), las características del juego están todas relacionadas entre sí, y, por supuesto, siempre presentes en todo tipo de juegos verdaderos. Las características del juego se pueden definir por los siguientes verbos:

Evadir: es la esencia y, en definitiva, la característica más importante del juego. Cuando nos olvidamos de todo alrededor, y nos introducimos en un mundo diferente del juego. Somos capaces de desempeñar roles que no nos corresponden, de crear situaciones fantásticas y totalmente irreales. El juego puede significar el placer de la descarga y la liberación de tensiones, que nos permite evadir tipos de problemas.

Educación: si la educación es un proceso mediante el que la persona se desarrolla y madura, logrando adaptarse al entorno en el que vive, y, si educar implica conocer, descubrir y experimentar, será necesario reconocer que el juego es una de las mejores formas de educar que existen. Es la primera forma que el ser humano utiliza para ponerse en contacto con el mundo al que acaba de llegar, después, las actividades y experiencias lúdicas que va acumulando le sirven para formar y desarrollar su personalidad y adaptarse a la vida.

Motivar: El juego despierta la motivación natural del niño al captar su intención y concentración. Esta entrega total genera lo que se conoce con “tensión del juego”, una conexión intensa que impulsa a los niños a involucrarse activamente, estimulando su interés por aprender de forma espontánea.

1.3 Motricidad Gruesa.

La motricidad gruesa se refiere a los movimientos amplios que realiza el cuerpo mediante la coordinación de sus diferentes partes, y que tienen origen en los reflejos. Este tipo de motricidad desarrolla a través de actividades físicas como caminar, correr o saltar las cuales implican desplazamientos grandes y control del cuerpo en espacio. La motricidad gruesa abarca los movimientos amplios que realiza el cuerpo mediante la

coordinación de diversas partes, basándose en reflejos y acciones físicas como caminar, correr o saltar (Condemait, 2017).

La motricidad gruesa implica habilidades físicas como correr y saltar, las cuales requieren el uso de músculos grandes. Esta área también abarca movimientos complejos como lanzar, chutar o saltar la cuerda. Estas acciones están relacionadas con el control de equilibrio, los cambios de postura y capacidad de sostener el cupo en distintas posiciones, lo cual es posible gracias al desarrollo de las áreas motoras y sensoriales del cerebro, así como fortalecimiento de huesos, músculos y pulmones del niño. Esto es clave porque a través de las actividades lúdicas fortalecen estas habilidades, al jugar mejoran su control corporal, coordinación y fuerza y aspectos de su desarrollo integral. (Dávalos, 2015).

Osorio (2019) sostiene que la motricidad gruesa se relaciona con la capacidad del cuerpo para realizar movimientos que involucran grandes grupos musculares. Esta estrechamente ligada al control corporal, la lateralidad, la coordinación general y el equilibrio del niño.

1.3.1 Importancia de la motricidad gruesa.

Según Herrera (2023) la motricidad gruesa es importante porque comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies. Destaca que de acuerdo con lo investigado la motricidad gruesa es la que ayuda a desarrollar el sistema neurológico,

este se da a través de los movimientos fuertes en el niño ya que este es el que determina los desplazamientos de diferentes espacios de igual forma fortalece la habilidad mental y así la capacidad de retener algunos eventos históricos y a su vez facilita la coordinación como el correr, el bailar, trepar realizando movimientos corporales.

1.3.2 Tipos de Motricidad gruesa

Las actividades de motricidad gruesa que se destacan en los niños son:

- El niño corre con facilidad
- Sube y baja escaleras con facilidad
- Lanza una pelota por encima de un objeto
- Lanza y coge una pelota
- Saltar con pies juntos
- Saltar con un solo pie de apoyo
- Hace rebota una pelota
- Voltereta hacia adelante y hacia atrás
- Arrastrar un objeto pesado • Golpear con un objeto
- Avanzar en una carrera de obstáculos
- Desarrollo de equilibrio estático y dinámico
- Trepar árboles
- Jugar con globos
- Saltar a través de obstáculos como charcos de agua

- Saltar la cuerda La clasificación de la motricidad gruesa.

De acuerdo con Rodríguez (2019) se detalla a continuación:

- Caminar es una acción mediante la que el ser humano se desplaza de un lugar a otro conociendo y explorando el mundo, necesitando del equilibrio y la coordinación y el control de la postura para ejecutar esos movimientos de manera natural.
- Correr este desplazamiento se efectúa coordinando piernas y brazos y cuenta con una fase de vuelo en la que el individuo despega los pies del piso.
- Lanzar y atrapar estas acciones permiten entregar un objeto a alguien o debe llegar a un punto determinado. Mientras que atrapar sería tomar o coger un objeto determinado.
- Saltar es despegar las extremidades inferiores utilizando el impulso y la fuerza de todo el cuerpo.

1.3.2 Como las actividades lúdicas fortalecen la motricidad gruesa.

Las actividades lúdicas desempeñan un papel fundamental en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños. A través del juego que implican movimiento como correr, saltar, lanzar y equilibrarse, los niños desarrollan habilidades motoras esenciales que contribuyen a su desarrollo físico y cognitivo. Estas actividades no solo mejoran la coordinación y equilibrio, sino que también fomentan la socialización y aprendizaje significativo. Según Tamay Uchuari (2020), la implementación de actividades lúdicas específicas ayuda significativamente en el rendimiento psicomotor de los niños y niñas.

Capítulo 2: Materiales y Métodos

2.1 Tipo de investigación.

La presente investigación se enmarca dentro de un enfoque mixto, ya que en la parte cualitativa permite interpretar y comprender las percepciones y experiencias relacionadas con actividades lúdicas, mientras que en lo cuantitativo aporta datos medibles sobre el impacto de las actividades en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas. Guelmes y Lázaro (2015) manifiesta que el enfoque mixto es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en una misma investigación o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento, y justifica la utilización de este enfoque en su estudio considerando que ambos métodos se entremezclan en la mayoría de sus etapas, por lo que conviene combinarlos para obtener información que permita obtener una comprensión e interpretación, lo más amplio posible, del fenómeno de estudio.

Alcance de la investigación.

El alcance de esta investigación es descriptivo, ya que se enfoca en la observación, detallar, analizar características y efectos de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes. Busca describir como se revelan las actividades y como interviene en el crecimiento motor de los niños en el entorno educativo. Según la Universidad Veracruzana (2014), la investigación descriptiva es precisa para este estudio porque ayuda a observar, describir y comprender la importancia de las actividades lúdicas en el entorno educativo, y como ellas interviene en el desarrollo de la motricidad gruesa. Este enfoque no busca modificar la realidad, sino retratarla con precisión, lo cual es clave para obtener información clara y ordenada que

pueda servir como punto de partida para futuras investigaciones con enfoques más profundos o explicativos.

Diseño de la investigación

El diseño adoptado en esta investigación es no experimental, debido a que no se manipulan variables deliberadamente, sino que se recolecta la información tal como ocurre en su contexto natural. Se observó a los participantes en su entorno habitual, permitiendo así un análisis objetivo y fiel a la realidad. Sousa (2007) señala que en los modelos no experimentales el investigador se limita a observar los acontecimientos tal como suceden de la manera natural, sin realizar ninguna intervención.

Por el tiempo de la investigación fue de tipo transversal porque permitió recolectar datos en un solo tiempo, observando cómo se desarrollan actualmente las actividades lúdicas y su relación con la motricidad gruesa en los estudiantes de quinto grado.

Métodos e instrumentos

Método Inductivo:

Se utilizó para observar, estudiar y analizar las características comunes que se presentan en diversas situaciones reales, para luego laborar una propuesta o afirmación general. Este método sigue un razonamiento ascendente, ya que parte de casos individuales para construir un general Abreu (2014) afirma que el método inductivo es fundamental porque parte de la observación y análisis de actividades lúdicas realizadas por los niños para que posteriormente, establece conclusiones generales sobre la importancia del juego en su desarrollo motor.

Método deductivo:

Se empleo para verificar la validez en contextos específicos de las teorías existentes mediante su aplicación en situaciones correctas. (Sampieri, 2014). Este método se utilizará en esta investigación para partir teorías genérelas sobre la influencia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa y verificar su aplicabilidad en el contexto específico de los estudiantes.

Método analítico

Se aplico para descomponer inicialmente el tema de estudios en sus partes esenciales para luego integrar elementos y alcanzar una comprensión global, basada en previos conocimientos Bolaños (2025). El método analítico facilita integrar los diversos aspectos analizados como correr, saltar, trepar, lanzar para formar una visión completa de como las actividades lúdicas favorecen las habilidades motoras del niño. Después de analizar por separado cada característica y revisar la teoría relacionada, este método te permitirá unificar los resultados y argumentar de manera estructurada las conclusiones.

Método sintético

Sirvió para integrar los elementos analizados y tener una visión completa y coherente del fenómeno estudiado. Es complementario al método analítico y permite reconstruir el objeto de estudio en y su totalidad (Kerlinger, 2002). Este método permitió integra la información teórica y empírica obtenida, facilitando una comprensión global sobre como las actividades lúdicas fortalecen la motricidad gruesa.

2.2 Técnicas e instrumentos de investigación.

Entrevista:

Se empleo para la recolección de información de los docentes, quienes son los actores claves en la enseñanza y en la aplicación de actividades lúdicas, para entender sobre su perspectiva en el empleo de actividades lúdicas orientadas a fortalecer la motricidad gruesa.

Guía de Observación:

Se utilizo con la finalidad de recolectar los datos, debido a su pertinencia para evaluar la motricidad gruesa en los niños y niñas del quinto "C". Este instrumento permitió registrar comportamientos motores en situaciones reales mediante indicadores previamente definidos.

2.3 Preguntas de investigación

- **¿Cuáles son los fundamentos teóricos metodológicos para promover el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños?**

Mediante la revisión teórica y metodológica se fundamentaron las actividades lúdicas como estrategias eficaces para el desarrollo de la motricidad gruesa, integrando conceptos científicos que respaldan su aplicación en la ecuación básica.

- **¿Cómo participan en el desempeño de la motricidad gruesa los estudiantes durante el desarrollo de las actividades lúdicas?**

Se observo que, durante la aplicación de la guía de observación, la mayoría de los estudiantes mostro niveles intermedios de desempeño de la motricidad gruesa, lo cual confirma la necesidad de planificar juegos motores de formas mas estructurada

- **¿Cuál es la relación entre las actividades lúdicas observadas y habilidades de coordinación equilibrio y control corporal de los niños?**

Se analizo la relación entre actividades lúdicas y habilidades motrices: los niños que participan con mayor frecuencia y entusiasmo en los juegos obtuvieron mejores resultados en coordinación y equilibrio, demostrando influencia positiva del juego sobre la motricidad gruesa.

2.4 Matriz de Variables Operacionales

Objetivo	Variabes	Indicadores	Técnicas	Fuentes de información
Diagnosticos				
Identificar las actividades lúdicas aplicadas por los docentes para estimular la motricidad gruesa en estudiantes de quinto grado.	Actividades Lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> • Tipos de actividades lúdicas implementadas • Frecuencia de aplicación • Objetivos pedagógicos asociados a las actividades lúdicas 	Entrevista	Docentes de la Unidad Educativa “Ibarra”
Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de quinto grado.	Motricidad gruesa	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación general. • Equilibrio • Control postural • Habilidades motoras básicas. (saltar, correr, trepar, lanzar) 	Guía de observación	Estudiantes de quinto “C” de la Unidad Educativa “Ibarra”

2.5 Población

La población estuvo conformada por los estudiantes del quinto año “C”, de la Unidad Educativa “Ibarra”, ubicada en la ciudad Ibarra, provincia de Imbabura. El grupo fue de 34 sujetos entre niños y niñas, quienes tienen entre 9 y 10 años de edad, además de los docentes encargados del área de educación física. Dado que el número es reducido y accesible, no se realizó un proceso de muestreo, por lo tanto, se trabajó con el total de la población.

Población	Cantidad	Instrumentos
Estudiantes	34	Guía de observación
Docentes	5	Entrevista estructurada

2.6 Procedimiento de Análisis de Datos

Para el análisis de los datos se empleó técnicas cualitativas y cuantitativas. La información se obtuvo mediante entrevistas dirigidas al docente y guías de observación aplicadas a los estudiantes del quinto “C” de la Unidad Educativa. Los datos cualitativos provenientes de la entrevista fueron categorizados e interpretados a partir del análisis de contenido, permitiendo identificar percepciones y prácticas relacionadas con actividades lúdicas. Los datos cuantitativos se recolectó a través de las fichas de observación serán tabuladas en Microsoft Excel.

Capítulo 3: Resultados y Discusión

3.1 Resultados de la Guía de observación aplicada en los niños y niñas de quinto “C” de la Unidad Educativa “Ibarra”.

Tabla 1

Criterios a observar	1	2	3	4	5	Frecuencia	Porcentaje
Repta con fluidez y precisión	0	15	8	11	0	34	44.1%
Realiza movimientos de salto con fluidez y precisión	1	16	9	8	0	34	47.1%
Realiza movimientos de desplazamientos con fluidez y precisión	3	10	14	7	0	34	41.2%
Mantiene el equilibrio con el pie derecho	3	10	15	6	0	34	44.1%
Mantiene el equilibrio con el pie izquierdo	2	9	17	7	0	34	50%
Mantiene el equilibrio mientras está en movimiento	1	12	14	7	0	34	41.2%
Reconoce y utiliza correctamente los lados de su cuerpo	0	7	14	13	1	34	38.2%
Coordina sus movimientos al correr sin trompear	0	7	9	17	1	34	41.2%

Adopta posturas corporales adecuadas durante las actividades	0	12	17	5	0	34	50%
Muestras interés por participar en el juego	0	7	9	17	1	34	50%
Toma iniciativa y no espera que lo obliguen	0	10	12	11	1	34	35.3%
Sigue las reglas y permanece enfocado	0	7	11	15	1	34	44.1%
Respeto turnos con sus compañeros	0	7	12	13	2	34	38.2%
Se integra al grupo para realizar las actividades	0	2	15	12	5	34	44.1%
Se comunica con sus compañeros para realizar un trabajo en equipo	0	6	11	14	3	34	41.2%

Análisis

Los datos obtenidos reflejan el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes del quinto año “C” de la Unidad Educativa “Ibarra”. en general, se evidencia el de desempeño, siendo los niveles “bueno y “muy bueno” los más frecuentes en casi todos los criterios evaluados. En el criterio “Mantiene el equilibrio con el pie izquierdo”, el 50% alcanzaron un nivel bueno, lo que sugiere que la mitad del grupo presenta una base funcional aceptable em equilibrio estático, aunque aún hay un margen para fortalecer. En la categoría” Adoptar posturas corporales adecuadas durante las actividades”, también se observa un 5% de estudiantes en nivel bueno, lo que indica que la mayoría logra posturas adecuadas, pero no con excelencia.

En cuanto a la participación lúdica, el criterio “Muestra interés por participar en el juego” también registro un 50% en la escala de muy bueno, lo que refleja un alto nivel de motivación en implicación en las actividades propuestas, aspecto clave para el aprendizaje activo en la infancia.

No obstante, hay criterios con porcentaje preocupantes, como “Repta con fluidez y precisión” y “Realiza movimientos de salto con fluidez y precisión”, donde el 44.1% y el 47.1% de los estudiantes, respectivamente, se encuentran en niveles regulares o bajos, lo que une en evidencia la necesidad de reforzar estas habilidades locomotrices. (Gallardo, 2019) afirma que el “el desarrollo de la motricidad gruesa durante la educación básica es indispensable, ya que constituye la base sobre la cual se construye habilidades más complejas que intervienen en la interacción social, la coordinación general y el rendimiento académico” (p.45)

3.2 Resultados de la entrevista semiestructurada aplicada a los docentes del área de cultura física de la Unidad Educativa “Ibarra”.

Pregunta N.º 1

¿Con que frecuencia incluye actividades lúdicas en las clases para desarrollar habilidades motrices en los estudiantes?

R1: Las actividades lúdicas son muy importantes, especialmente en la etapa de la niñez. Pero cuando estamos ya en la edad de la adolescencia y juventud, como que se vuelve menos interesante para ellos, ya que tienen otra clase de interés. Por eso poco se realiza la práctica de las actividades lúdicas.

R2: Con frecuencia, ya que esa es la problemática hoy en día en nuestras niñeces.

R3: Dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, al menos en el área de educación física, es importante poner en práctica siempre actividades lúdicas. Cada planificación incluye actividades lúdicas para motivar y facilitar el aprendizaje. Sin embargo, en el bachillerato se usan menos estas actividades, pero en la escuela debería ser prioridad.

R4: Siempre hay que utilizar lo lúdico. En especial con los niños, porque con ellos hay que compartir conocimiento mediante juegos.

R5: Nos limitamos mucho por el tiempo. Tenemos muchos paralelos, y aunque queremos implementar actividades lúdicas, estas nos quitan bastante tiempo. Nos enfocamos más en el tema central por falta de tiempo.

Análisis

Las respuestas obtenidas reflejan que la mayoría de docentes reconoce la importancia de las actividades lúdicas dentro de la enseñanza, en especial en la etapa escolar. Tres de cinco entrevistados dicen que, si las utilizan con frecuencia, sabiendo que los estudiantes se motivan y aprenden de formas más efectivas. Sin embargo, también se vieron limitaciones. Un docente con falta de interés en actividades lúdicas, otro docente menciona que la falta de tiempo es una barrera importante debido a la carga horaria y la cantidad de paralelos cargo.

En conjunto, este análisis muestra que, si bien existe una idea positiva hacia las actividades lúdicas, su aplicación se ve afectada por factores como la disponibilidad de

tiempo. Esto justifica la necesidad de fortalecer estrategias pedagógicas que faciliten su implantación constante y adaptada en cada etapa del desarrollo.

Pregunta 2

¿Considera que dispone del tiempo suficiente dentro del horario escolar para aplicar juegos que fortalezcan la motricidad gruesa?

R1: No hay mucho tiempo, porque nosotros tenemos que cumplir con un currículo que nos da el ministerio de educación, y lo tenemos que cumplir en ciertas etapas del año lectivo. Por lo tanto, las actividades lúdicas no se aplican en todas las clases.

R2: No, por el tiempo y el periodo de clases que hoy en día se ha dado. Contamos con solo dos periodos de clases y no es suficiente para poder desarrollar. Aparte de esto la problemática de la implementación, que no hay.

R3: No, pero se puede adaptar en el inicio de la clase, dando la actividad lúdica acotada al tema que nosotros vamos a tener en la básica.

R4: La dificultad que tenemos con las limitaciones es que nosotros o los niños desconocemos de juegos. Al menos en los juegos tradicionales por este medio los niños, alcanzan una ventaja en el movimiento, lo que estamos hablando de la motricidad gruesa como lanzar, correr y otras más.

R5: El tiempo es muy limitado. Nosotros tenemos a carago toda la clase en sí. Y enfocarnos solamente en los juegos no estaría bien estructurado. Pero nosotros tratamos mejor de dividir os tiempos. Y eso que si nos limita muchos en tratar de hacer juegos únicos.

Análisis

Los docentes coinciden en que el tiempo es una de las principales limitaciones para aplicar actividades lúdicas de forma regular en su clase. Varios destacan que la carga curricular y la obligación de cumplir con los contenidos oficiales impiden dedicar más espacio al desarrollo motriz mediante el juego. Aunque un docente señala que intenta adaptar estas actividades al inicio de la clase, la mayoría reconoce que el horario no es suficiente y que incluso la falta de conocimiento de juegos en los estudiantes representa otro obstáculo. Estas respuestas confirman la existencia de una barrera estructural que impide aplicar estrategias lúdicas con frecuencia, o cual justifica la necesidad de una propuesta que permita integrar juegos de manera eficiente y realista dentro de la jornada escolar.

Pregunta 3

¿En qué medida cree que las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa?

R1: Influyen mucho, porque les permite desarrollar toda clase de la motricidad en lo que se refiere a la coordinación, la agilidad, el equilibrio, la velocidad y todo lo que tiene que ver con esa clase de habilidades que tenemos que tener las personas

R2: Las actividades lúdicas son muy importantes en todo el andar de los niños. ellos influyen frecuentemente todos los días de nuestra vida.

R3: Las actividades lúdicas son muy importantes dentro de la planificación que ayuden en si a que el niño se inserte en las actividades físicas. Porque esto nos permite a nosotros, con diferentes juegos, tratar de fortalecer la psicomotricidad gruesa y también

la psicomotricidad fina. Es recomendable trabajar este tipo de actividades con los niños ya que, si no trabaja desde la edad escolar, se reflejan grandes problemas en la adolescencia como la descoordinación

R4: Siempre, van a influir de mucha importancia. Los juegos lúdicos, para alcanzar las destrezas, siempre van a ocupar un lugar clave. Por qué mediante eso vamos a descubrir muchas destrezas en estudiantes que se proyectan como atletas o como deportistas, individual o colectivamente.

R5: las actividades lúdicas influyen bastante en el desarrollo integral de los niños. La motricidad se encarga de que el niño tenga una buena postura, una higiene postural correcta, maneje bien destrezas, su equilibrio y habilidades motoras.

Análisis

Los docentes coinciden en que las actividades lúdicas desempeñan un papel fundamental en el desarrollo físico y motor de los estudiantes, especialmente en áreas clave como la coordinación, equilibrio y la agilidad y la postura corporal. Algunos docentes incluso señalan que la falta de estas actividades en la etapa escolar afecta negativamente en las etapas posteriores como la adolescencia.

Pregunta 4

¿Qué limitaciones enfrenta para implementar actividades lúdicas enfocadas en el desarrollo de la motricidad gruesa?

R1: Limitaciones especialmente del tiempo. En ciertos momentos se da la oportunidad de aplicar esa clase de actividades, pero normalmente el tiempo no lo permite.

R2: uno de los factores en el cual no se puede trabajar es el tiempo. No hay materiales suficientes. Las autoridades o el entorno no facilitan los materiales necesarios.

R3: La motricidad debe trabajarse todo el tiempo, pero el currículo establecido por el Ministerio dificulta aplicar las actividades lúdicas. Aunque hay cierto a flexibilidad, las limitaciones del sistema también influyen

R4: el centralismo de los años hacia los juegos digitales interfiere. Hay niños con un nivel muy bajo de la motricidad gruesa, lo cual dificulta avanzar al ritmo de los demás.

R5: El factor principal será la falta de materiales, eso impide trabajar

Análisis

Los docentes identifican el tiempo, la falta de recursos materiales y el desinterés de los niños y niñas debido a los dispositivos digitales como las principales limitaciones para aplicar actividades lúdicas dirigidas al desarrollo de la motricidad gruesa. Estas barreras no solo afectan la planificación pedagógica, sino también la ejecución de estrategias fundamentales para el desarrollo físico infantil de los niños.

Pregunta 5:

R1: Si lo presentan. Lastimosamente estamos comuna juventud muy estática, no hay nada de dinamismo, esto se debe a que tal vez en la niñez, donde deben ellos aplicar

toda esta clase de actividades, no lo estamos aplicando de la manera más correcta, y el problema que tenemos ya cuando somos jóvenes, es mucho más difícil desarrollar esta clase de habilidades. La coordinación no la tienen muy desarrollada.

R2: Si siempre, presentan estas debilidades o esta parte negativa si la presentan. Pero, como te vuelvo a recalcar, la problemática es que se aumenten las horas de clases.

R3: Si, hemos tenido incluso en tercero de bachillerato que estén chocando. Tenemos grandes problemas en ese sentido, porque si un niño en la etapa de la niñez de la escolaridad no se le dio, sobre todo, la situación de equilibrio la coordinación, no se trabajó en sus actividades, en el transcurso de los años van a ver grandes dificultades.

R4: Si, encontramos.

R5: en algunos casos si, por lo general en chicos que no están en actividad física y no tienen habilidades. Pero, por otro lado, hay chicos que si tienen habilidades destrezas para realizar ejercicios.

Análisis.

Los docentes coinciden en que existen notorias deficiencias en habilidades motrices como el equilibrio, la coordinación y la fuerza en muchos estudiantes. Esto se atribuye principalmente a la falta de estimulación oportuna en las etapas escolares iniciales, lo cual genera consecuencias en la adolescencia y juventud, tal como señalan los docentes uno y tres. La mayoría expresa que estas dificultades son resultados de un inadecuado desarrollo temprano de la motricidad gruesa, lo cual se refleja en la imposibilidad de realizar movimientos básicos como rodadas, verticales o conducción

de balón, aspectos que evidencien claramente en las calases de educación física en niveles superiores.

El docente dos hace hincapié en que uno de los factores que contribuyen a esta problemática es la escasez de horas de clase, lo cual limita el tiempo dedicado a actividades que promuevan el desarrollo motor. Por su parte el docente 5 añade que estas dificultades no se presentan en todos los estudiantes, ya que aquellos que participan activamente en la educación física o en actividades deportivas si logran adquirir destrezas y habilidades adecuadas.

Análisis General:

En las entrevistas realizadas a los docentes de la Unidad Educativa “Ibarra” se evidencio que poseen una comprensión sobre la importancia que tienen las actividades lúdicas, especialmente para el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños. La mayor parte de entrevistados concuerdan en que el juego constituye una herramienta pedagógica esencial para estimular habilidades como la coordinación, el equilibrio, la agilidad, la fuerza y el control postural, además ayuda en la socialización, motivación y en gran parte al aprendizaje.

Sin embargo, también se encontraron factores que limitan la aplicación continua de estas actividades dentro de la institución educativa. Los docentes también hablan que el tiempo también es un factor que afecta, y también esta la necesidad de cumplir con los contenidos establecidos por el Ministerio de Educación, con esto se reduce el espacio disponible para la aplicación de actividades lúdicas. a esto se suma la falta de materiales adecuados y el escaso conocimiento o práctica de juegos por parte de los estudiantes, lo cual dificulta mantener una dinámica activa durante la clase.

Otro aspecto a tomar en cuenta es el uso de dispositivos digitales. Los docentes dicen que los chicos ya pasan solo en dispositivos móviles y con eso aumenta el

sedentarismo. Y como consecuencia sus habilidades motrices se ven afectas negativamente.

A pesar de las dificultades mencionadas, los docentes si dan valor a las actividades lúdicas y la importancia al incluirlas en las clases. Unos prefieren incorporálas al inicio o al final de cada clase, adaptándose al tema y la disponibilidad de tiempo, no obstante, quieren masa apoyo de la unidad educativa para formar una estrategia estructurada dentro de currículo.

Finalmente, las entrevistas reflejan que algunos estudiantes presentan debilidades motrices, especialmente en le equilibrio, y control corporal, debido a una estimación baja en los primeros años de escolaridad. Y esto se ve afectada en niveles superiores, donde los jóvenes muestran niveles de motricidad muy bajos, y con ello falta de interés en las clases. Frente a esto los docentes resaltan las necesidades de promover en la educación básica, con actividades lúdicas que fortalezcan el desarrollo motor integral y necesidades dentro del grupo.

Capítulo 4: La Propuesta

4.1 Título de la propuesta

Guía de actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Ibarra”

4.2 Introducción

El desarrollo de la motricidad gruesa durante la infancia es esencial para el progreso físico, social y cognitivo de los estudiantes. La motricidad no solo interviene en el movimiento corporal, sino que también se vincula con el desarrollo integral del niño, permitiendo una mejor adaptación al entorno escolar y social. En este contexto, las actividades lúdicas representan una herramienta pedagógica eficaz y significativa, ya que exige movimientos de forma divertida, motivada y adaptada para fortalecer las habilidades de los niños.

Con base en los resultados obtenidos en la presente investigación, se identificaron deficientes en algunos aspectos de la motricidad gruesa, así como escasa implementación de estrategias lúdicas en las clases. Por ello, esta propuesta plantea la elaboración de una guía práctica y estructurada con actividades lúdicas dirigidas al fortalecimiento de la coordinación, el equilibrio, control corporal. La participación y la interacción, adaptadas al contexto real del quinto año de la Unidad Educativa “Ibarra”

4.3 Justificación

El presente trabajo surge como respuesta a la necesidad de fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa mediante actividades lúdicas dirigidas, observando

que en la práctica educativa actual aún se perciben falencias en el dominio corporal, el equilibrio y la participación activa en estudiantes.

La elaboración de una guía lúdica busca ser una herramienta de apoyo para los docentes, quienes muchas veces enfrentan limitaciones de tiempo, recursos o estrategias didácticas especializadas en el área de educación física.

Esta guía propone una serie de actividades prácticas que se adaptan a las necesidades de los estudiantes, promoviendo un espacio inclusivo, participativo y centrado en el juego.

Con esta propuesta se pretende mejorar no solo las habilidades motrices, sino también fomentar algunos valores como la cooperación, el respeto, la iniciativa y la comunicación entre compañeros. De esta forma, se contribuye a desarrollo integral del niño, haciendo énfasis en la parte corporal como esencia de su formación.

4.4 Objetivos de la propuesta

Objetivos General

- Diseñar una guía lúdica basada en actividades motrices para fortalecer la motricidad gruesa de los estudiantes del quinto año “C” a través del análisis de los resultados obtenidos.

Objetivos específicos

- Seleccionar y adaptar actividades lúdicas que estimulen la coordinación, el equilibrio, el control corporal, la participación y la interacción social.
- Desarrollar las actividades de las actividades lúdicas, que integren la convivencia dentro de la Unidad Educativa.

- Aplicar la propuesta, a través del juego, para el desarrollo integral de los estudiantes.

4.5 Desarrollo de la Propuesta




Guía de actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en estudiantes de quinto año “C” de la Unidad Educativa “Ibarra”

Autor: Gael García


Director: PhD. Elmer Meneses

Planificación micro curricular número 1				
Datos informativos				
Nombre de la institución: Unidad educativa “Ibarra”				
Área/ Asignatura: Educación Física				
Grado/ Curso: Educación Básica.				
Nombre del docente: García Sánchez Gael Sebastián				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:				
OBJETIVO SW LA UNIDAD: O.E. F. Reconocer y valorar la necesidad de acordar con pares para participar en diferentes practicas corporales.				
Destrezas con criterio de desempeño	Indicadores de evaluación	Recursos	Orientaciones metodológicas para la enseñanza y aprendizaje	Orientaciones para la evaluación
E.F.3.1.6 Participar en juegos (cooperativos, de oposición) de manera segura cuidando de sí mismo y sus pares, identificando las demandas (motoras, conceptuales, actitudinales, entre otras) y logias particulares para ajustar sus acciones y	I.E.F.3.2.1. Construye con pares a partir del trabajo en equipo, diferentes formas de resolver de manera segura los desafíos, situaciones problemáticas y lógicas particulares que presentan los juegos, desde sus	-Profesor -Estudiantes -Cancha de uso múltiple -Conos	Tema: Carrera en cadena. Tiempo: 45’ PARTE INICIAL Explicación de la actividad. Se realizará una lubricación y movilidad de articulación. PARTE PRINCIPAL. Formar grupos de 6 estudiantes. Todos los grupos tendrán una distancia de cono a cono la cual deberán ir y regresar de la manera	CE.EF.3.2 Construye con pares y trabajando en equipo diferentes posibilidades de participación que mejoren de manera seguras de desempeño y posibilidades de participación que mejoren de manera segura su desempeño y posibiliten el logro del objetivo en diversos juegos, a partir del reconocimiento e sus experiencias corporales, su desempeño, la

<p>decisiones al logro del objetivo de los mismos.</p>	<p>experiencias corporales previas.</p>		<p>más rápida, con diferentes variables como puede ser reptando, corriendo, saltado, en pareja, en grupos.</p>  <p>PARTE FINAL Estiramiento de las extremidades de manera estática.</p>	<p>importancia del cuidado del sí y de las demás personas, y la diferencia entre juegos y deportes, teniendo en cuenta objetivos, características, reglas, demandas , roles delo participantes.</p>
--	---	--	---	---


Datos informativos**Nombre de la institución:** Unidad educativa “Ibarra”**Área/ Asignatura:** Educación Física**Grado/ Curso:** Educación Básica.**Nombre del docente:** García Sánchez Gael Sebastián**TÍTULO DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:****OBJETIVO SW LA UNIDAD:** O.E. F. Reconocer y valorar la necesidad de acordar con pares para participar en diferentes practicas corporales.

Destrezas con criterio de desempeño	Indicadores de evaluación	Recursos	Orientaciones metodológicas para la enseñanza y aprendizaje	Orientaciones para la evaluación
E.F.3.1.6 Participar en juegos (cooperativos, de oposición) de manera segura cuidando de sí mismo y sus pares, identificando las demandas (motoras, conceptuales, actitudinales, entre otras) y logias particulares para ajustar sus acciones y	I.E.F.3.2.1. Construye con pares a partir del trabajo en equipo, diferentes formas de resolver de manera segura los desafíos, situaciones problemáticas y lógicas particulares que presentan los juegos, desde sus	-Profesor -Estudiantes -Cancha de uso múltiple	Tema: Juego del tren, tren, tren. Tiempo: 45´ PARTE INICIAL Explicación de la dinámica a realizar. Se realizará una lubricación y movilidad de articulación. PARTE PRINCIPAL. En una circunferencia formada por los estudiantes, el docente tendrá que cantar “mi tren, tren, tren” acompañado de un gesto o ejercicio, en donde los estudiantes tendrán que repetir el canto,	CE.EF.3.2 Construye con pares y trabajando en equipo diferentes posibilidades de participación que mejoren de manera seguras de desempeño y posibilidades de participación que mejoren de manera segura su desempeño y posibiliten el logro del objetivo en diversos juegos, a partir del reconocimiento e sus experiencias corporales, su desempeño, la importancia del cuidado del sí y de

<p>decisiones al logro del objetivo de los mismos.</p>	<p>experiencias corporales previas.</p>		<p>pero con una acción contraria al gesto o ejercicio del docente.</p>  <p>PARTE FINAL Estiramiento de las extremidades de manera estática.</p>	<p>las demás personas, y la diferencia entre juegos y deportes, teniendo en cuenta objetivos, características, reglas, demandas , roles delo participantes.</p>
--	---	--	---	---

Datos informativos**Nombre de la institución:** Unidad educativa “Ibarra”**Área/ Asignatura:** Educación Física**Grado/ Curso:** Educación Básica.**Nombre del docente:** García Sánchez Gael Sebastián**TÍTULO DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:****OBJETIVO SW LA UNIDAD:** O.E. F.3.3 Reconocer la influencia de sus experiencias previas en su dominio motor, y trabajar para alcanzar el mejor rendimiento posible en relación con la practica corporal que elijan.


Destrezas con criterio de desempeño	Indicadores de evaluación	Recursos	Orientaciones metodológicas para la enseñanza y aprendizaje	Orientaciones para la evaluación
E.F.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	I.E.F. 3.3.2. Construye con pares acuerdos de seguridad y trabajo en equipo, facilitando la confianza en la realización de secuencias grupales.	-Profesor -Estudiantes -Cancha de uso múltiple -Conos	Tema: Juego del Pañuelo Tiempo: 45´ PARTE INICIAL Explicación de la dinámica a realizar. Se realizará una lubricación y movilidad de articulación PARTE PRINCIPAL. Se formará grupos de 8 estudiantes, cada uno tendrá designado un número. Se realiza un cuadrado de 20 metros, un cono en cada esquina,	CE.EF.3.3 Construye individual y colectivamente secuencias gimnásticas, identificando sus experiencias previas, realizad el acondiciono caporal necesario, ejecutando diferentes variantes de destrezas y acrobacias, percibiendo el uso del tiempo y el espacio, las capacidades motoras a mejorar; y realizando los acuerdos de

<p>diferentes practicas corporales.</p>			<p>el docente se ubicará en medio del cuadrado y al decir un número el que tenga asignado ese número de cada grupo saldrá a ganar el pañuelo sin ser tocado por los demás hasta llegar a la cueva (su cono).</p>  <p>PARTE FINAL</p>	<p>seguridad, confianza y trabajo en equipo necesarios.</p>
---	--	--	---	---

			Se realizará un círculo con todos los estudiantes y se harán respiraciones profundas con estiramientos dinámicos.	
--	--	--	---	--

Datos informativos**Nombre de la institución:** Unidad educativa “Ibarra”**Área/ Asignatura:** Educación Física**Grado/ Curso:** Educación Básica.**Nombre del docente:** García Sánchez Gael Sebastián**TÍTULO DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:****OBJETIVO SW LA UNIDAD:** O.E. F.3.3 Reconocer la influencia de sus experiencias previas en su dominio motor, y trabajar para alcanzar el mejor rendimiento posible en relación con la practica corporal que elijan.

Destrezas con criterio de desempeño	Indicadores de evaluación	Recursos	Orientaciones metodológicas para la enseñanza y aprendizaje	Orientaciones para la evaluación
E.F.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	I.E.F. 3.3.2. Construye con pares acuerdos de seguridad y trabajo en equipo, facilitando la confianza en la realización de secuencias grupales.	-Profesor -Estudiantes -Cancha de uso múltiple -Conos	Tema: Carrera de animales. Tiempo: 45´ PARTE INICIAL Explicación de la dinámica a realizar. Se realizará una lubricación y movilidad de articulación PARTE PRINCIPAL. Los participantes tendrán que desplazarse de un punto a otro imitando a animales, por ejemplo: como ranas serán solo con saltos,	CE.EF.3.3 Construye individual y colectivamente secuencias gimnasticas, identificando sus experiencias previas, realizad el acondiciono caporal necesario, ejecutando diferentes variantes de destrezas y acrobacias, percibiendo el uso del tiempo y el espacio, las capacidades motoras a mejorar; y realizando los acuerdos de

<p>diferentes practicas corporales.</p>			<p>como cangrejos seria apoyándose en pies y brazos, etc.</p>  <p>PARTE FINAL</p> <p>Se realizará un círculo con todos los estudiantes y se harán respiraciones profundas con estiramientos dinámicos.</p>	<p>seguridad, confianza y trabajo en equipo necesarios.</p>
---	--	--	--	---

Datos informativos**Nombre de la institución:** Unidad educativa “Ibarra”**Área/ Asignatura:** Educación Física**Grado/ Curso:** Educación Básica.**Nombre del docente:** García Sánchez Gael Sebastián**TÍTULO DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:****OBJETIVO SW LA UNIDAD:** O.E. F.3.3 Reconocer la influencia de sus experiencias previas en su dominio motor, y trabajar para alcanzar el mejor rendimiento posible en relación con la practica corporal que elijan.

Destrezas con criterio de desempeño	Indicadores de evaluación	Recursos	Orientaciones metodológicas para la enseñanza y aprendizaje	Orientaciones para la evaluación
E.F.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	I.E.F. 3.3.2. Construye con pares acuerdos de seguridad y trabajo en equipo, facilitando la confianza en la realización de secuencias grupales.	-Profesor -Estudiantes -Cancha de uso múltiple -Conos -Hulas - Platos.	Tema: Circuito loco. Tiempo: 45´ PARTE INICIAL Explicación de la dinámica a realizar. Se realizará una lubricación y movilidad de articulación PARTE PRINCIPAL. Se armarán diferentes estaciones, como, por ejemplo, saltar dentro y fuera de los aros, gatear debajo de una cuerda, mantener el equilibrio	CE.EF.3.3 Construye individual y colectivamente secuencias gimnasticas, identificando sus experiencias previas, realizad el acondiciono caporal necesario, ejecutando diferentes variantes de destrezas y acrobacias, percibiendo el uso del tiempo y el espacio, las capacidades motoras a mejorar; y realizando los acuerdos de

<p>diferentes practicas corporales.</p>			<p>caminando sobre una línea, lanzar la pelota a un blanco.</p>  <p>PARTE FINAL</p> <p>Se realizará un círculo con todos los estudiantes y se harán respiraciones profundas con estiramientos dinámicos.</p>	<p>seguridad, confianza y trabajo en equipo necesarios.</p>
---	--	--	--	---

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

- Mediante la revisión teórica y metodológica se fundamentaron las actividades lúdicas como estrategias eficaces para el desarrollo de la motricidad gruesa, integrando conceptos científicos que respaldan su aplicación en la educación básica.

- La mayoría de los estudiantes mostraron niveles intermedios de desempeño de la motricidad gruesa, lo cual confirma la necesidad de planificar juegos motores de forma más estructurada.

- Se analizó la relación entre actividades lúdicas y las habilidades motrices: los niños que participaron con mayor frecuencia y entusiasmo en los juegos obtuvieron mejores resultados en coordinación y equilibrio, demostrando la influencia positiva del juego sobre la motricidad gruesa.

- Se concluye que, en el contexto del quinto “C” de la Unidad educativa “Ibarra” la práctica sistemática de actividades lúdicas contribuye significativamente a mejorar el desempeño motriz, aunque aún existen barreras como tiempo y recursos que deben abordarse para optimizar sus efectos.

Recomendaciones

- Se recomienda la formación continua de los docentes en el diseño y a aplicación de actividades lúdicas específicas para la motricidad gruesa, garantizando una fundamentación sólida y actualizada.
- Se sugiere integrar en la planificación curricular espacios dentro de la clase enfocados en el juego motor, con dinámicas que trabajen de manera progresiva la coordinación, el equilibrio y el control corporal.
- Se propone de dar al área de educación física materiales eficaces para que les facilite a los docentes ejecutar una buena clase con variedad de actividades y juegos.
- Se invita a los docentes que utilicen la guía propuesta como recurso de consulta, adaptándola sus necesidades y al ritmo de sus estudiantes, registrando sus observaciones para retroalimentar estrategias empleadas.

Glosario

- **Actividades Lúdicas:** Conjunto de acciones con carácter recreativo y educativo, que promueve el aprendizaje a través del juego, estimulando habilidades sociales, cognitivas, físicas en los niños y niñas
- **Motricidad gruesa:** Capacidad que tienen las personas para realizar movimientos muy amplios y coordinados que implican utilizar gran parte de grupos musculares, como correr, saltar, trepar o lanzar
- **Juego:** Actividad divertida que permite al niño explorar, crear, interactuar y explorar nuevas emociones.
- **Motivación:** Impulso interno que mantiene una conducta positiva hacia un objetivo. En el contexto infantil, el juego es un motivador para el aprendizaje.
- **Equilibrio:** Habilidad motriz que permite al cuerpo mantener una posición estable, ya sea en movimiento o en reposo.

Bibliografía

1. Abreu, J. L. (2014). *El Método de la Investigación*. Research Method.
2. Aguilar, J. P. (1995 y 1998). *Técnicas lúdicas*.
3. Ayala, C. K. (2024). *Actividades lúdicas y su incidencia para el desarrollo motriz gruesa en niños de educación inicial II*.
4. Barkley, R. A. (2012). *Executive functions: What they are, how they work, and why they evolved*. Guilford Press.
5. Barnett, L. (1990). *Developmental benefits of play for children*.
6. Bermejo, & Blázquez. (2016). *El Infantil Juego y Su Metodología* .
7. Berruezo Albéniz, M. (2002). *sicomotricidad y desarrollo: una propuesta desde la educación infantil*. Narcea Ediciones.
8. Bolaños, J. (2024). Actividades lúdicas para la enseñanza de la expresión corporal en estudiantes de. 15.
9. Candela, Y. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*.
10. Cerdá, & Jimeno, P. y. (2004). *Teoría de Juegos. Vol.53*. Madrid-España: Pearson Educación.
11. Condemait, a. D. (2017). *“LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD*. Riobamba.

12. Dávalos, B. (2015). *LA EDUCACIÓN FÍSICA INICIAL EN LA COORDINACIÓN MOTRIZ DE*. Riobamba.
13. Deci, E. L. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior.
14. Delgado Noguera, M. A. (2005). *Didáctica de la educación física en la educación infantil*. Graó.
15. Delgado, L. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo.
16. Endara, S. (2016). El juego como proceso de aprendizaje . *Namakuna educación con amor* , 86.
17. F, B. (2028). *Educación e higiene postural en el ámbito de la Educación Física*. Systematic rev.
18. Gallahue, D. &. (2010). *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults*. McGraw-Hill Education.
19. Gallahue, D. L. (2006). *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults*. McGraw-Hill.
20. Gallardo, J. (2019). La motricidad como base del desarrollo integral en la infancia. *Revista Latinoamericana de Educación y Desarrollo*.
21. Gudiño, A. (2024). “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD. 22.

22. Guelmes, E., & Lazaro, N. (2015). Algunas reflexiones sobre el enfoque mixto de la investigación pedagógica en el contexto cubano. *Revista Universidad y Sociedad*, 1.
23. Haywood, K. M. (2015). Life Span Motor Development (6th ed.). *Human Kinetics*.
24. Herrera, D. (2023). *Motricidad para niños*.
25. Kerlinger, F. N. (2002). *Investigación del comportamiento: métodos de investigación en ciencias sociales*. McGraw-Hill.
26. Latina, C. (2024). Desafíos de la Aplicación de las Estrategias Lúdicas para Desarrollo de la Motricidad Fina.
27. López, V. (2022). *ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN EDUCACIÓN INICIAL TESIS*. Obtenido de Braz Dent J., 33(1), 1-12.
28. Martínez, J., & Castillo, L. (2022). FORMACIÓN INICIAL DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA Y SU . 86.
29. Milene, M., & Jeremías, M. (2024). *TÉCNICAS LÚDICAS EN EL DESEMPEÑO ESCOLAR*. Guayaquil.
30. Minedu. (2009). *La Hora del JUEGO Libre en los sectores* . Ministerio de Educación 88.
31. Monica, B. (2025). “ANÁLISIS DE LOS ESPACIOS INCLUSIVOS Y DE. Ibarra.

32. Monjas Casares, M. I. (2000). *Programa de habilidades sociales en la infancia y la adolescencia*. Madrid: Pirámide.
33. Moreira, V. M. (2022). *Morei Implementación de los Rincones Lúdicos para el Desarrollo de la Motricidad Fina de Los Estudiantes de 2 a 3 Años del Centro de Desarrollo Infantil "Luz y Progreso" Implementation of Fun Corners for the Development of Fine Motor Skills for Students* . Obtenido de Polo Del Conocimiento : 1866–1883. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i2.3686>
34. Osorio, R. (2019). Efectos de un programa de actividad física integral sobre. *Revista Lasallista de Investigación*, 39-40.
35. Paredes Ortiz, J. (2003). *Juego, luego soy: teoría de la actividad lúdica*. Wanceulen Editorial.
36. Pesántez, M. (2016). El juego como proceso de aprendizaje. *Namakuna educacion con amor*, 51.
37. Piaget, J. (1932). *El juicio moral en el niño*. Morata.
38. Redondo Villa, M. (2011). Valladolid.: Universidad de Valladolid.
39. Redondo Villa, M. (2011). *Propuesta didáctica para el desarrollo del equilibrio en Educación Física*. Universidad de Granada.
40. Rodríguez, D. (2019). *Estrategias Didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años*. Obtenido de Tesis de pregrado: <http://201.159.222.35/handle/22000/16324>

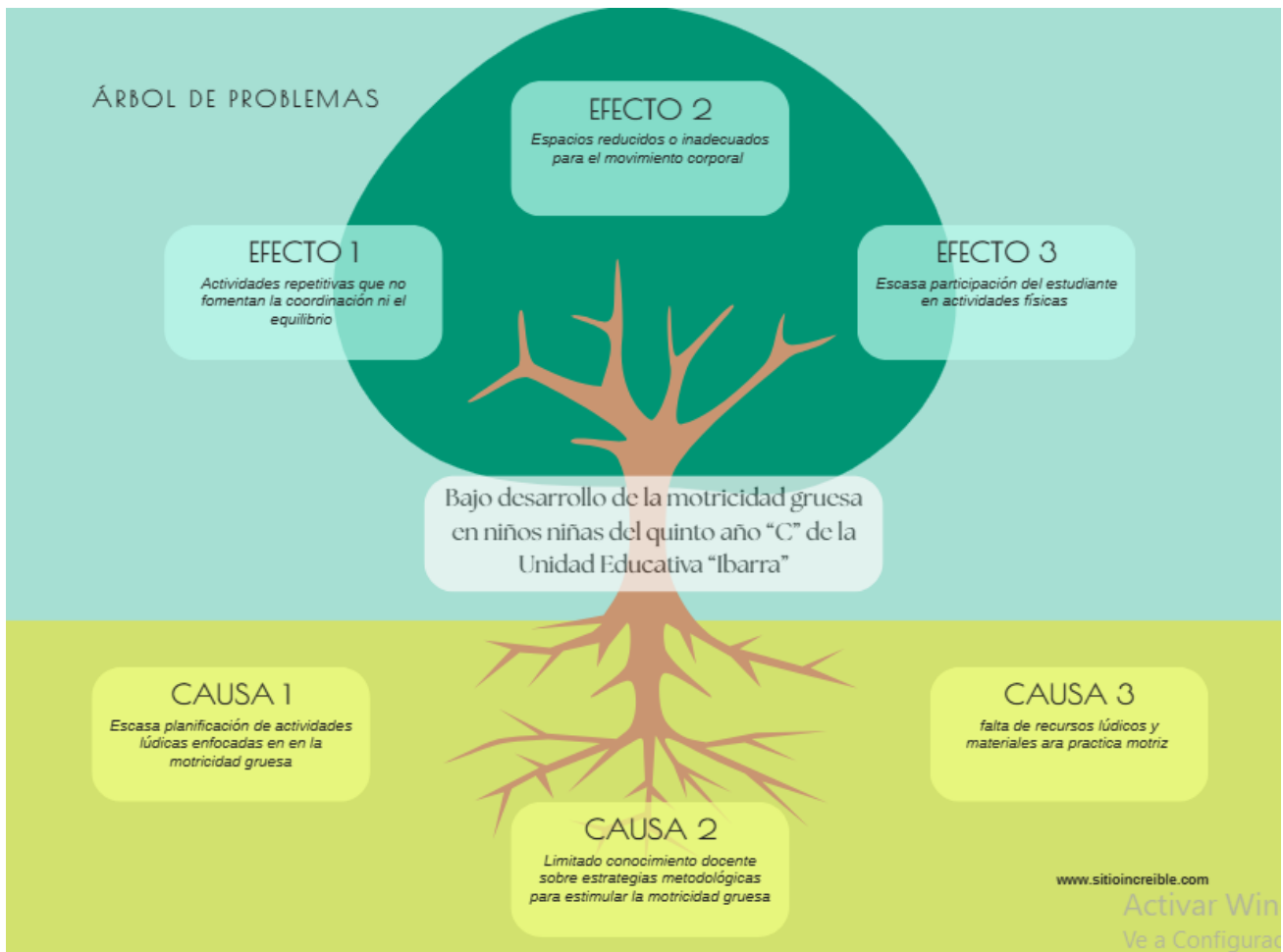
41. Rodríguez, S. (28 de Marzo de 2014). *Blogger*. Obtenido de CICLO FORMATIVO EDUCACIÓN INFANTIL:
<https://eljuegocomorecursoeducativo.blogspot.com>
42. Sampieri, R. H. (2014). *Metodología de la investigación (6ª ed.)*. McGraw-Hill Education.
43. Sánchez Bañuelos, F. (2003). *Bases para una didáctica de la educación física y el deporte*. Gymnos Editorial Deportiva.
44. Shubert, P. (2018). FACTORES QUE APORTAN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS CONTEXTOS EDUCATIVOS. *Revista Cognosis*, 99.
45. Silva, G. (2004). *El Juego Como Estrategia Para Alcanzar La Equidad Cualitativa En La Educación Inicial. Entornos Lúdicos y Oportunidades de Juego En El CEI y La Familia*. Lima-Peru.
46. Solas Martínez, J. L. (2023). *Solas Martínez, J. L. Suárez Manzano, S. y Martínez Redecillas, T.* Wanceulen Editorial.
47. Sousa, V. D. (2007). An overview of research designs. *Revista Latino-Americana de*.
48. Tamay Uchuari, M. O. (2020). *Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años a través del juego psicomotriz en la Unidad Educativa del Milenio Manuela Garaicoa de Calderón, año lectivo 2019-2020*. Universidad Politécnica Salesiana.
49. Teneda Pandi, L. J. (2022). *Actividades físicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 a 8 años de la Unidad Educativa José Miguel*

Leoro Vásquez, de la parroquia de San Antonio de Ibarra, provincia de Imbabura en el año lectivo 2020-2021. . Ibarra: Universidad Técnica del Norte.

50. Ureña Ortín, A. (2008). *El desarrollo del equilibrio y su tratamiento en Educación Física*. Universidad de Murcia.
51. Ureña Ortín, M. (2008). El desarrollo del equilibrio en Educación Física: una perspectiva práctica. . *Educación Física y Deportes*, .
52. Veracruzana, U. (2014). *Obtenido de INTRODUCCIÒN A LA*. UV.MX.
53. Vygotsky, L. S. (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Crítica.
54. Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.
55. Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. crítica .
56. Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

Anexos

Árbol de problemas



Instrumentos

Investigación: Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del quinto año “C” de la Unidad Educativa “Ibarra”.

1. Guía de Observación

Objetivo: Observar la participación de los estudiantes durante las actividades lúdicas y su desempeño en la motricidad gruesa.

Nombre del estudiante:

1. Deficiente

2. regular

3. bueno

4. muy bueno

5. excelente

Indicador	Criterios de observación	Escala				
		1	2	3	4	5
Coordinación motriz	Repta con fluidez y precisión.					
	Realiza movimientos de salto con fluidez y precisión.					
	Realiza movimientos de desplazamiento con fluidez y precisión.					
Equilibrio	Mantiene el equilibrio con el pie derecho					
	Mantiene el equilibrio con el pie izquierdo					

	Mantiene equilibrio mientras esta en movimiento					
Control corporal	Reconoce y utiliza correctamente los lados de su cuerpo					
	Coordina sus movimientos al correr sin tropezar					
	Adopta posturas corporales adecuadas durante las actividades					
Participación	Muestra interés por participar en el juego.					
	Toma iniciativa y no espera que lo obliguen.					
	Sigue las reglas y permanece enfocado.					
Interacción	Respeto turnos con sus compañeros					
	Se integra al grupo para realizar las actividades					
	Se comunica con sus compañeros para realizar un trabajo en equipo					

2. Guía de Entrevista Semiestructurada a Docentes

Objetivo: Comprender las percepciones, prácticas y necesidades formativas de los docentes respecto al uso de actividades lúdicas en la motricidad gruesa.

1. ¿Con qué frecuencia incluye actividades lúdicas en sus clases para desarrollar habilidades motrices en los estudiantes?
2. ¿Considera que dispone del tiempo suficiente dentro del horario escolar para aplicar juegos que fortalezcan la motricidad gruesa?
3. ¿Qué tipo de recursos utiliza para fomentar el desarrollo motor de los estudiantes?
4. ¿En qué medida cree que las actividades lúdicas influyen en el desarrollo físico y motor de los niños? ¿Ha notado avances o dificultades?
5. ¿Qué limitaciones enfrenta para implementar actividades lúdicas enfocadas en el desarrollo de la motricidad gruesa?
6. ¿Ha recibido capacitación o formación reciente sobre metodologías activas o juegos motores aplicados a la educación?
7. ¿Cree que los estudiantes de su curso presentan dificultades en habilidades como el equilibrio, la coordinación o la fuerza? ¿Por qué cree que ocurre esto?
8. ¿Considera que existe un espacio físico adecuado y seguro para desarrollar actividades lúdicas en la institución?