



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA: PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

TEMA:

“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA
EN LOS ESTUDIANTES DE 7MO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL
PARALELO “C” EN LA UNIDAD EDUCATIVA TEODORO GÓMEZ DE LA TORRE”

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

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

AUTOR:

Anahi Cinthya Toapanta Vinueza

DIRECTOR:

Msc. Pablo Andrés Buitrón Jácome

Ibarra-Ecuador 2026



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:	DE	1005167976	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Y	Toapanta Vinueza Anahi Cinthya	
DIRECCIÓN:		Ibarra- Barrio 10 de agosto	
EMAIL:		anah.toapanta@gmail.com	
TELÉFONO FIJO:	-	TELÉFONO MÓVIL:	0983988335

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 7mo de Educación General Básica del paralelo "C" en la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre.
AUTOR (ES):	Toapanta Vinueza Anahi Cinthya
FECHA: DD/MM/AAAA	16/03/2026
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	☒ PREGRADO ☐ POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Buitrón Jácome Pablo Andrés PhD. Meneses Salazar Elmer Oswaldo

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 marzo de 2026

LA AUTORA:

Nombre: Toapanta Vinueza Anahi Cinthya

**CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTERGRACIÓN
CURRICULAR**

Ibarra, 16 de marzo de 2026

MSc. Buitrón Jácome Pablo Andrés

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 Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

(f)
MSc. Buitrón Jácome Pablo Andrés
C.C.:1003796180

APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR

El Comité Calificado del trabajo de Integración Curricular “Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 7mo de Educación General Básica del paralelo "C" en la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre” elaborado por Toapanta Vinuesa Anahi Cinthya, previo a la obtención del título de Licenciada en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:

(f)
MSc. Buitrón Jácome Pablo Andrés
C.C.:1003796180

(f):.....
PhD. Meneses Salazar Elmer Oswaldo
C.C.: 1003495320

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación está dedicado, en primer lugar, a mí misma, por la fortaleza, constancia y perseverancia que me permitieron superar cada obstáculo presentado a lo largo de este proceso académico. Cada esfuerzo realizado representa un paso más hacia el cumplimiento de una meta importante en mi vida.

A mis padres, quienes han sido el pilar fundamental durante toda mi formación. Su apoyo incondicional, sus consejos, su confianza y el amor que siempre me han brindado fueron la motivación necesaria para continuar adelante y culminar esta etapa universitaria.

De manera especial, dedico también este logro a mi pareja, quien ha sido una persona muy importante en mi vida, brindándome su comprensión, apoyo y palabras de aliento en los momentos de dificultad.

Finalmente, dedico este trabajo a mi tutor y asesor de investigación, quienes con su orientación, conocimientos y acompañamiento hicieron posible el desarrollo de este estudio, contribuyendo significativamente a mi formación profesional.

AGRADECIMIENTO

Expreso mi más sincero agradecimiento a mi familia, por el apoyo constante, la confianza y la motivación que me brindaron durante todo mi proceso de formación universitaria, siendo una fuente constante de inspiración para alcanzar esta meta.

De igual manera, se agradece a los docentes de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad Técnica del Norte, por los conocimientos impartidos y el acompañamiento en la formación profesional.

Un agradecimiento especial al tutor de investigación por su orientación, paciencia y apoyo durante el desarrollo de este estudio.

Finalmente, se agradece a todas las personas que, de una u otra manera, brindaron su apoyo y contribuyeron al desarrollo de esta investigación.

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo describir las actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 7mo de Educación General Básica paralelo “C” de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre. El estudio se desarrolló bajo un enfoque mixto, con alcance descriptivo, de carácter bibliográfico-documental y de campo, mediante un diseño no experimental de tipo transversal. Se emplearon los métodos analítico-sintético, inductivo-deductivo, estadístico y revisión bibliográfica. La muestra estuvo constituida por 33 alumnos de un total de 36 y 4 docentes del paralelo “C”. Se usaron como instrumentos la observación mediante el Test psicomotor Picq y Vayer, para analizar la motricidad gruesa en sus aspectos de coordinación óculo-manual, coordinación dinámica, control postural, organización latero-espacial y la lateralización; además de un cuestionario dirigido a los docentes con el fin de determinar las actividades lúdicas empleadas. Los resultados permitieron evidenciar que los estudiantes presentan diferentes niveles de desarrollo motor, presentando mayores dificultades en algunas dimensiones evaluadas. También, se identificó que en la práctica docente las actividades lúdicas no se aplican de manera frecuente ni planificada. La triangulación de datos permitió establecer una relación entre la limitada incorporación del juego y los niveles de motricidad gruesa observados. De este modo, se considera fundamental fortalecer el uso planificado del juego como estrategia pedagógica, con el propósito de favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes.

Palabras clave: Actividades lúdicas, desarrollo integral, motricidad gruesa.

ABSTRACT

This research aimed to describe the play-based activities used to develop gross motor skills in seventh-grade students in section “C” at the “Teodoro Gómez de la Torre” Educational Unit. The study adopted a mixed-methods approach with a descriptive scope, combining bibliographic-documentary and field research within a non-experimental, cross-sectional design. The methodological process included the application of analytical–synthetic and inductive–deductive methods, as well as descriptive statistical analysis and a comprehensive literature review. The study sample consisted of 33 students out of a total population of 36, along with 4 teachers from section “C”. Data collection instruments included systematic observation using the Picq and Vayer Psychomotor Test to evaluate gross motor skills in the dimensions of eye–hand coordination, dynamic coordination, postural control, laterospatial organization, and lateralization. Additionally, a questionnaire was administered to teachers to identify the play-based activities implemented in their teaching practices. The results revealed that students present varying levels of motor development, with greater difficulties observed in some of the evaluated dimensions. Likewise, findings indicate that play-based activities are not frequently or systematically incorporated into classroom practices. Through data triangulation, a relationship was established between the limited use of play-based strategies and the levels of gross motor skill development observed in students. Therefore, the study highlights the importance of strengthening the planned and systematic use of play as a pedagogical strategy to promote the development of gross motor skills and support students’ holistic development.

Keywords: play-based activities, holistic development, gross motor skills.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	1
1.1 Problema de investigación	1
1.1.1 Formulación del Problema de Investigación.....	2
1.1.2 Antecedentes	3
1.2 Justificación	5
1.3 Objetivos	7
1.3.1 Objetivo General	7
1.3.2 Objetivos Específicos.....	7
1.4 Preguntas de investigación.....	7
Capítulo 1: Marco teórico	8
1.1 Actividades Lúdicas.....	8
1.1.1 Conceptualización de actividades lúdicas.....	8
1.1.2 Importancia de las actividades lúdicas	8
1.2 El juego	9
1.2.1 Clasificación de los juegos de acuerdo al nivel de educación.....	10
Juegos para preescolar	10
Juegos para primaria	11
Juegos para secundaria.....	12
1.3 Desarrollo psicomotor.....	13
1.3.1 Conceptualización de motricidad gruesa	13
1.3.3 Importancia de la motricidad gruesa	14
1.3.3 Aspectos del desarrollo motor grueso	14
1.3.4 Evolución motriz del niño y sus características	15
1.3.5 El juego y la motricidad en el ámbito escolar	18
Capítulo 2: Materiales y Métodos	20
2.1 Tipo de investigación	20
2.1.1 Alcance de la investigación.....	20
2.1.2 Diseño de investigación	22
2.1.3 Métodos de investigación.....	22
2.2 Técnicas e instrumentos de investigación	24
2.2.1 Encuesta	24
2.2.2 Observación	24
2.3 Preguntas de investigación.....	25
2.4 Matriz categorial	27

2.5 Participantes.....	29
2.5.1 Muestra no probabilística.....	30
2.6. Procedimiento y análisis de datos	30
Capítulo 3: Resultados y discusiones.....	32
3.1 Encuesta a docentes del 7mo de Educación General Básica paralelo “C” en la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre.	32
3.2 Test de Picq y Vayer	43
3.3 Triangulación de resultados	49
Capítulo 4: Conclusiones y Recomendaciones	51
Conclusiones	51
Recomendaciones	52
Glosario.....	53
Referencias bibliográficas.....	54
ANEXOS	58
Anexo 1: Oficio dirigido a la institución.	58
Anexo 2: Validaciones de los instrumentos	59
Anexo 3: Encuesta	68
Anexo 4: Test.....	71
Anexo 5: Consentimiento informado.....	74
Anexo 6: Fotografías.....	75

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Aplicación de juegos de reglas en la clase -----	32
Tabla 2 Juegos de reglas considerando los recursos didácticos -----	33
Tabla 3 El docente se asegura que estudiantes comprendan y respeten las reglas previo al juego. -----	34
Tabla 4 Usa frecuentemente juegos cooperativos en sus clases -----	35
Tabla 5 Aplicar juegos cooperativos como herramienta para la motricidad gruesa -----	36
Tabla 6 Frecuentemente aplica juegos sensoriales en sus clases.-----	37
Tabla 7 Promueven el uso de diferentes materiales para los juegos sensoriales-----	38
Tabla 8 Aplicación de juegos de persecución para promover un buen desarrollo motriz grueso -----	39
Tabla 9 Asigna roles o papeles dentro de los juegos de persecución -----	40
Tabla 10 Utiliza frecuentemente juegos tradicionales para sus clases.-----	41
Tabla 11 Aplica juegos tradicionales en su clase para promover las costumbres, valores y creencias de una cultura -----	42
Tabla 12 Coordinación óculo-manual -----	43
Tabla 13 Coordinación dinámica -----	44
Tabla 14 Control postural -----	45
Tabla 15 Organización latero-espacial -----	46
Tabla 16 Lateralización -----	47
Tabla 17 Triangulación de resultados: Test Picq y Vayer y Encuesta docente -----	49

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Mapa de ubicación	29
---	----

INTRODUCCIÓN

1.1 Problema de investigación

La Educación Física, desde un enfoque educativo integral, cumple un rol importante en el desarrollo motor de los niños de 11 y 12 años, al contribuir no solo al fortalecimiento de sus capacidades físicas, sino también al desarrollo cognitivo, social y emocional. De este modo, las actividades lúdicas adquieren especial relevancia como herramienta pedagógica y didáctica, permitiendo así que los niños obtengan un aprendizaje significativo a través del juego.

Sin embargo, las actividades lúdicas contribuyen como estrategias pedagógicas importantes en la Educación Física, y promueven a un aprendizaje activo, relevante y alineado con un enfoque integral de la educación. Ahora bien, la realidad en la práctica docente estas actividades usualmente no reciben la atención ni aplicación debida, tampoco se emplean de manera sistemática como herramienta didáctica para el desarrollo motor.

La poca atención a esta problemática puede estar relacionadas con la insuficiente incorporación de estrategias lúdicas en las clases de Educación Física. En estudios recientes se demuestra que las actividades lúdicas tienen un impacto positivo en el desarrollo motor grueso en niños y niñas, ya que fomenta la estimulación funcional necesaria para un avance psicomotor. La falta de movimiento corporal suficiente, combinada con el predominio de métodos de enseñanza tradicional limita la estimulación funcional necesaria para el avance psicomotor de los estudiantes (Simonetta, 2023).

A esto también se suma el efecto de entornos poco estimulantes, donde la limitada utilización de juegos y actividades físicas lúdicas que impactan desfavorablemente en el desarrollo integral de los estudiantes. Se conoce que la Educación Física y la recreación son áreas que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas (Asamblea

Nacional del Ecuador, 2008).

En este contexto, en la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre, de acuerdo a las observaciones y reuniones previas que se ha logrado establecer con los docentes de Educación Física de esta institución, varios de los estudiantes niños y niñas muestran limitaciones en lo que se refiere a habilidades motoras básicas (el equilibrio, la coordinación y el control corporal).

Por otro lado, estudios como los de Mendoza-Alcívar y Zambrano-Rivera (2021) señalan que una estimulación motora insuficiente durante la etapa escolar puede afectar el proceso de maduración neuro funcional, lo que compromete el normal aprovechamiento de futuras enseñanzas. Además, se evidencia que los estudiantes tienen periodos de sobre carga en sus actividades escolares, por tal razón se les dificulta cumplir con la asignatura de Educación Física y su estrés académico aumenta al estar todo el momento en el aula realizando actividades de las demás áreas académicas.

1.1.1 Formulación del Problema de Investigación

¿Qué actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 7mo de Educación General Básica del paralelo “C” de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre?

1.1.2 Antecedentes

Se ha investigado la evolución de la motricidad gruesa en el contexto educativo desde perspectivas neuro funcionales, educativas y lúdicas, lo que permitió fundar una sólida base para estudios como el actual. La psicomotricidad, que se comprende como la unión del cuerpo, emociones y la mente, contiene en el movimiento su medio elegido de expresión y desarrollo, resultando así una herramienta clave para el aprendizaje escolar (Simonetta, 2023).

Bajo esta perspectiva, se observó un interés creciente en analizar como el juego influye en el desarrollo de la motricidad gruesa durante la preadolescencia que abarca las edades de 11 y 12 años. Este enfoque se sustenta en la relación directa que existe entre experiencias lúdicas y el desarrollo armónico de las dimensiones del individuo, un aspecto clave en ellos estudios sobre evolución motriz.

La enseñanza aprendizaje de los niños 11 y 12 años a través de las actividades lúdicas y el juego para el desarrollo de la motricidad gruesa en la etapa escolar ha sido objeto de interés en diversas investigaciones, debido a su relación directa con el crecimiento integral de los niños.

A nivel internacional, resalta una investigación de tipo experimental realizada en Turquía, cuyo propósito fue evaluar los efectos de un programa de intervención lúdica llamado Programa de Tarjetas de Actividad Física (Physical Activity Cards- PAC) sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de educación básica. El estudio tuvo una duración de diez semanas y se estructuró bajo un diseño de pretest y posttest, con la participación de 92 estudiantes. Para la medición de los resultados aplicaron el Test de Desarrollo Motor Grueso, segunda edición (TGMD-2), registrando una mejora estadísticamente significativa en el Cociente Motor Grueso, así como en las habilidades de

locomoción y manipulación de objetos (Cakir et al. 2025).

En el contexto nacional, se identificó estudios que han demostrado que las actividades lúdicas permiten estimular las habilidades motoras gruesas, como lo es la publicación de Mendoza-Alcívar y Zambrano-Rivera (2021) Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños entre 10 años y 11 años, menciona que los niños no realizan con éxito las actividades que tienen relación con la motricidad gruesa, y es por ello que diseñaron una guía de actividades lúdicas que mejoró las habilidades motoras gruesas en niños de sexto año de Educación General Básica. Esta investigación fue llevada bajo una metodología de investigación descriptiva de diseño no experimental.

En el contexto local, en la ciudad de Ibarra se ha llevado el desarrollo de otros estudios que observan la aplicación de actividades lúdicas en el área de Educación Física. De acuerdo con investigaciones registradas en el Repositorio de la UTN (2012), demuestran que los docentes valoran la importancia del juego como recurso pedagógico, pero su aplicación tiende a disminuir en los niveles superiores de Educación General Básica, este resultado se debe a que los docentes otorgan mayor prioridad al deporte competitivo. Esta transición limita la inclusión de estudiantes con distintos niveles de habilidad y restringe el desarrollo armónico de la motricidad gruesa.

1.2 Justificación

La presente investigación se fundamenta en la necesidad de diagnosticar el estado actual de la motricidad gruesa y las prácticas lúdicas docentes en los estudiantes de séptimo año de Educación Básica. Esta etapa es determinante, ya que en ella se consolidan facultades físicas, cognitivas y socioemocionales esenciales para el aprendizaje y la autonomía funcional. En este contexto, la motricidad gruesa actúa como un pilar del desarrollo al integrar componentes críticos como la coordinación óculo manual, coordinación dinámica, el control postural, la organización latero espacial.

Por lo tanto, este estudio cobra relevancia al abordar una problemática educativa vigente. Su ejecución permite proponer el fortalecimiento motor a través de la lúdica, entendida no solo como recreación, sino como una estrategia didáctica del alto impacto que garantiza un aprendizaje activo, inclusivo y significativo para el alumnado.

A nivel local en la ciudad de Ibarra, este estudio busca beneficiar de forma directa a los estudiantes de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre, y de forma indirecta, se beneficiará la Unidad Educativa en general, tanto docentes y padres de familia, ya que se fortalecerá los recursos didácticos mediante estrategias lúdicas para la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, teniendo en cuenta las necesidades de cada uno.

Además, la investigación se justifica desde un punto de vista científico y teórico, porque después de realizar un análisis completo de la revisión de la literatura, se ha identificado una carencia considerable de estudios verificados y rigurosos en cuanto a métodos que aborden el desarrollo de la motricidad gruesa mediante actividades lúdicas en el entorno contexto específico de la ciudad de Ibarra. A pesar de que hay referentes a nivel global sobre el juego, ignoran las condiciones del ambiente educativo y las características socioculturales de nuestra región, lo cual crea un vacío de conocimiento que este trabajo

pretende cubrir.

Se espera que los resultados de esta investigación puedan servir como punto de referencia para otras instituciones o futuros estudios que deseen implementar estrategias lúdicas orientadas al desarrollo motor. Asimismo, este trabajo aporta a la universidad y a la carrera al generar conocimiento a partir los resultados y análisis de la realidad educativa actual.

De este modo, la investigación no solo pretende aportar información en el contexto local, sino que ofrece un apoyo eficaz y útil para la institución. Al validar la eficacia de las estrategias lúdicas propuestas, se pretende consolidar una base documental que sirva de referente para futuros docentes e investigadores en Ibarra, garantizando así un modelo educativo que promueva el desarrollo integral y equilibrado de los estudiantes.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Describir las actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 7mo de Educación General Básica del paralelo “C” en la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre.

1.3.2 Objetivos Específicos

Fundamentar teórica y metodológicamente las actividades lúdicas y la motricidad gruesa a través de la revisión de las concepciones científicas.

Identificar los tipos de actividades lúdicas que emplean los docentes con los estudiantes de 7mo de Educación General Básica paralelo “C” de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre.

Caracterizar la motricidad gruesa en los estudiantes de 7mo de Educación General Básica paralelo “C” de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre.

1.4 Preguntas de investigación

1- ¿Qué conocimiento existe de la fundamentación teórica y metodológica de las concepciones científicas acerca de las actividades lúdicas y la motricidad gruesa por parte de los docentes?

2- ¿Cuáles son los tipos de actividades lúdicas que aplican los docentes con los estudiantes de 7mo Educación General Básica paralelo “C” de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre?

3- ¿Qué características de la motricidad gruesa se observó en los estudiantes de 7mo Educación General Básica paralelo “C” de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre?

Capítulo 1: Marco teórico

1.1 Actividades Lúdicas

1.1.1 Conceptualización de actividades lúdicas

Cuando nos referimos a actividades lúdicas se direcciona hacia el juego, según el diccionario de la Real Academia Española (RAE,2020) define a lo lúdico como “todo lo perteneciente o relativo al juego”, siendo así una forma originaria de expresión infantil y una estrategia pedagógica efectiva para el desarrollo integral.

Las actividades lúdicas proporcionan momentos de disfrute y satisfacción, ya que los estudiantes sienten emoción y diversión mientras las realizan. Debido a que aprender jugando es atractivo y despierta el deseo de destacar constantemente, este tipo de estimulación fomenta la creatividad.

1.1.2 Importancia de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas son importantes dentro del proceso educativo, ya que no solo facilitan la adquisición de conocimientos, sino que también propicia el desarrollo integral de los estudiantes. Mediante el juego y la recreación, los niños y jóvenes pueden experimentar, explorar y construir aprendizajes significativos y de forma activa. Este tipo de dinámicas estimula la creatividad, los sentimientos de respeto y aceptación a sí mismos y a los demás, también estimula el pensamiento crítico y la habilidad para resolver problemas, capacidades esenciales para enfrentar los desafíos académicos y sociales.

Según Candela Borja y Benavides Bailón (2020) manifiesta que “la ejecución y desarrollo de actividades lúdicas sí fomenta el aprendizaje significativo” (p.5). mencionando así que estas acciones no solo favorecen la imaginación e infancia de los niños, sino que genera un niño con emociones positivas las cuales contribuyen a que el niño preste mayor atención y participe activamente durante el proceso educativo.

En otras palabras, las actividades lúdicas tienen un impacto muy favorable para el desarrollo del niño y sus experiencias sean agradables y alentadoras. Además, se podrá observar un gran desenvolvimiento del niño o niña en el ámbito académico, mostrando mayor participación, autonomía, confianza y autoestima.

Las actividades lúdicas son juegos y actividades dinámicas cuyo objetivo pedagógico está dirigido a la enseñanza-aprendizaje del estudiante, además desempeñan un papel importante en el desarrollo completo de los niños, especialmente para su desarrollo motor grueso.

1.2 El juego

El juego es una actividad espontánea, libre, de diversión y comunicación que realizan las personas, especialmente los niños, con fines recreativos y formativos. Una definición más representativa de lo que es el juego lo menciona Huizinga (2000):

El juego es la acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados en el tiempo y en el espacio, que siguen una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una consciencia de ser algo diferente de lo que se es en la vida corriente. (p.51)

Así mismo, Boza Mendoza y Charchabal Pérez (2022) mencionan que, “el juego ocupa un lugar primordial ya que genera un ambiente innato de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimiento, finalmente de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo” (p.6).

Siendo así el juego parte esencial en el progreso del niño, ya que favorece su desarrollo integral mediante actividades lúdicas, permitiendo que los niños descubran su entorno, experimenten, imaginen y ejerciten la capacidad para representar y percibir una

realidad.

El juego en sí es tan importante en la infancia, ya que permite el desarrollo social del ser humano, adquirir nuevos saberes y formar la personalidad. Además, el juego puede desarrollarse de forma individual como en grupo, siempre considerando los objetivos educativos que se buscan alcanzar.

1.2.1 Clasificación de los juegos de acuerdo al nivel de educación

Los juegos en el contexto de la Educación Física escolar se clasifican desde un enfoque pedagógico que atiende al desarrollo evolutivo del estudiante. Según explica Dávila Sosa (2011), los juegos deben obedecer y organizarse de acuerdo a condiciones específicas como las características cognitivas, motrices y actitudinales que presentan los estudiantes, lo que significa que se debe diferenciar los tipos de juegos según el nivel educativo. Bajo este aspecto se presenta la siguiente clasificación:

Juegos para preescolar

Los juegos en preescolar son importantes para el desarrollo integral de los niños, ya que estimula la creatividad, la imaginación y socialización, de esta forma Dávila Sosa (2011), distingue las siguientes actividades propias para este nivel:

- Los cantos
- Las rondas
- Cuentos motores
- Fabula motriz
- Circuitos sencillos
- Actividades de expresión corporal

- **Juegos sensoriales:** Son aquellos juegos que se diseñan para explorar y estimular el desarrollo de los sentidos y sensaciones de los niños.
- **Juegos simbólicos:** Favorece el desarrollo de la creatividad, la autorregulación y habilidades sociales a través de la imaginación y simulaciones de la vida cotidiana, haciendo que los niños asuman diversos roles basados en sus experiencias (Vygotsky, citados en Del Pozo-Gaviláñez & Pacheco-Mendoza, 2025).

Juegos para primaria

Los juegos en primaria son más estructurados, orientados al desarrollo de habilidades motrices específicas, procesos cognitivos para toma de decisiones y resolución de problemas. En este sentido Dávila Sosa (2011), distingue las siguientes actividades que responden al nivel de madurez física y cognitiva de los estudiantes:

- **Juegos cooperativos:** Es una actividad que requiere jugar en equipo para lograr superar desafíos y lograr un objetivo en común, se aprende a compartir, relacionarse y fomenta la autoestima.
- **Juegos tradicionales:** Son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pueden haber surgido de la misma cultura, tradición y geógrafos del país.
- **Juegos de persecución:** Son actividades lúdicas que promueven la interacción social y el respeto a través de reglas simples establecidas para su ejecución, los estudiantes participan asumiendo roles de perseguir, evitar ser atrapado, correr, arrojar, recibir desplazarse o saltar, etc. Estas actividades potencian la velocidad y fuerza mediante los momentos de participación (Dávila Sosa, 2011).
- **Juegos de reglas:** Se definen como manifestaciones lúdicas organizadas a partir de normas e indicaciones previamente establecidas que orientan y regulan la

participación de los estudiantes. Los juegos de reglas son acciones que se desarrolla dentro de una organización social simulando roles, influida por el contexto cultural y caracterizada por la combinación entre la obligatoriedad de cumplir las normas e indicaciones y la diversión del juego (Navarro, 2002).

- **Formas jugadas:** Se orienta al aprendizaje de gestos técnicos deportivos, manteniendo un carácter lúdico a través de adaptaciones de tareas y ejercicios (García Fernández, 2016).

Juegos para secundaria

Las actividades lúdicas que se lleva a cabo en la educación secundaria son juegos modificados que tiene exigencias, disfrute e inducción al deporte, para Devís (1997), los juegos modificados se encuentran en un punto intermedio entre el juego libre y el juego deportivo. En el contexto educativo surge la clasificación propuesta por Le Almond (1986), citada por Devís (1997), que la clasifica de la siguiente manera:

- **Juegos deportivos de blanco y Diana:** Consiste en hacer que con un objeto alcance con precisión y menor números de intentos que los demás participantes del juego. Por ejemplo, el boliche humano, tiro al blanco, el golf, etc.
- **Juegos deportivos de campo y bate:** Participan dos equipos con funciones diferenciadas: uno en el rol de atacante y otro de defensores. El equipo atacante lanza o golpea el móvil con la intención de retrasar su devolución o recuperación por el equipo contrario, mientras que realiza desplazamientos o carreras dentro de un espacio determinado. Por otro lado, el equipo defensor debe buscar reducir el tiempo e interrumpir el desarrollo del juego mediante acciones como la devolución del móvil a un punto específico.
- **Juegos deportivos de cancha dividida o red y muro:** Son actividades donde el terreno de juego se divide en dos o más partes, en cada una de ellas participan

determinado número de alumnos. En la ejecución del juego, el móvil u objeto (pelotas) debe llegar a tocar el espacio de juego del oponente o adversario, impidiendo su devolución y con lo cual pueda ganar un punto.

- **Juegos deportivos de invasión:** Son actividades que se desarrollan en espacios donde los jugadores se pueden desplazar sin restricción alguna por toda el área, teniendo en cuenta la adaptación de las reglas para el juego, espacio, tiempo y número de participantes o equipos. Por ejemplo: El fútbol, baloncesto, la pelota rodante.

Esta clasificación es favorable para la comprensión táctica de los juegos deportivos por parte de los estudiantes y los aprendizajes que pueden adquirir, además, genera mayor motivación y la participación activa de los estudiantes durante la práctica de estos juegos modificados.

1.3 Desarrollo psicomotor

El desarrollo de la motricidad gruesa forma parte del proceso evolutivo psicomotor que se inicia después del nacimiento y progresa hasta la etapa puberal, la construcción del esquema corporal. Este proceso implica la integración de funciones corporales y mentales que se consolidan mediante la actividad motora, permitiendo al niño adquirir progresivamente control postural, coordinación y organización espacial.

De acuerdo con Simonetta (2023), la evolución psicomotora se estructura en cuatro etapas: cuerpo fragmentado, cuerpo vivido, cuerpo percibido y cuerpo representado, los cuales reflejan distintos niveles de maduración neurológica y funcional.

1.3.1 Conceptualización de motricidad gruesa

La motricidad gruesa se refiere al dominio y control de los movimientos corporales amplios, los cuales implican la participación de grandes grupos musculares y resultan esenciales para la locomoción y el mantenimiento de la postura. El desarrollo motor grueso

comprende acciones básicas como gatear, levantarse y caminar (Maganto& Cruz, s. f.).

1.3.3 Importancia de la motricidad gruesa

La motricidad gruesa desempeña un papel importante en el desarrollo infantil, ya que permite a los niños tener conciencia de su cuerpo mientras está en movimiento o en reposo. A través de actividades que implican acciones como el equilibrio, coordinación y control corporal, en este sentido los estudiantes fortalecen su esquema corporal y mejoran su interacción con espacio que los rodea.

De igual forma, el desarrollo de estas habilidades facilita acciones básicas como correr, saltar, trepar o mantener el equilibrio, ya que son indispensables en la etapa escolar y vida cotidiana. Es por ello, que la motricidad gruesa no solo contribuye en habilidades físicas, sino también a la autonomía, la exploración del entorno y la interacción con los demás.

Igualmente, Felices Rojas (2024) sostiene que la participación de los estudiantes en actividades físicas orientadas al desarrollo motor no solo favorece las habilidades corporales, sino que también contribuye a mejorar la concentración, el comportamiento y el rendimiento escolar. En este sentido, la motricidad gruesa no solo debe verse como una capacidad física, sino como un factor integral del desarrollo personal, emocional y cognitivo.

1.3.3 Aspectos del desarrollo motor grueso

- **Coordinación óculo-manual:** Capacidad de integrar la información visual con la respuesta motriz de los segmentos superiores, permitiendo ejecutar acciones con un alto grado de precisión y control. Según Dávila Sosa (2011), esta sincronización es importante para la percepción espaciotemporal y el ajuste del movimiento frente a estímulos externos, facilitando así el dominio de habilidades manipulativas y el control de objetos en el entorno.

- **Coordinación dinámica:** Se refiere al movimiento coordinado de todo el cuerpo, este tipo de coordinación no responde a patrones técnicos rígidos, sino que se adapta a las características individuales del sujeto, favoreciendo así el conocimiento de su esquema corporal.
- **Control postural:** Se refiere al tono muscular necesario que permite mantener la postura corporal, frente a la constante de la gravedad, lo cual influye directamente en la estabilidad del cuerpo. Además, el control corporal de un aspecto educable, susceptible de aprendizaje y mejora continua, posibilita el desarrollo de habilidades como mantener la posición sentada sin perder el equilibrio o sostenerse en un apoyo durante un tiempo determinado (Dávila Sosa, 2011).
- **Organización latero-espacial:** Se relaciona con el espacio que le rodea al sujeto, también diferencia su cuerpo del entorno, y la comprensión más objetiva que permita diferenciar el espacio que ocupa corporalmente del espacio correspondiente a los demás objetos (Castañar y Camerino, 1991).
- **Lateralidad:** Es el proceso mediante el cual una persona desarrolla el predominio funcional de uno de los lados del cuerpo sobre otro, es decir, utiliza una de las partes simétricas del cuerpo humano, mano, ojo, oído y pie para realizar tareas específicas. El proceso por el cual se desarrolla recibe el nombre de lateralización y depende de la dominancia hemisférica, si la dominancia hemisférica es izquierda se presenta una dominancia lateral derecha, y viceversa (Maganto & Cruz, s. f.).

1.3.4 Evolución motriz del niño y sus características

La evolución motriz en los niños constituye un proceso progresivo y continuo mediante el cual se desarrollan capacidades de movimiento, coordinación y control corporal desde las primeras etapas de vida, este proceso está directamente vinculado al crecimiento biológico, la maduración neurológica y experiencias que el niño adquiere a través de la

interacción con su entorno.

Según García Fernández (2016), el desarrollo motriz del niño se organiza en distintas etapas evolutivas, a continuación, se describen las principales etapas del desarrollo infantil:

- **Etapas postnatal (0-2años):**

Evolución Cognitiva y Afectiva: Existe un crecimiento y maduración del sistema nervioso muy rápido (a los 9 meses el cerebro pesa el 50% del de un adulto, alcanzando a los 2 años el 75%). A nivel de cognición se da la asociación de conductas a determinados estímulos (llanto, luz, ruido, hambre...). Es vital estimular al niño en un entorno lo más agradable posible.

Evolución Motriz: Durante los 6 primeros meses la motricidad es preferentemente refleja. A lo largo de esta etapa aparecen comportamientos ligados al crecimiento que hacen que se adquiera unas conductas motoras rudimentarias: rodar, sentarse, reptar, manipulaciones gruesas, gatear, ponerse de pie y andar.

- **Etapas Maternal y Preescolar (2-6 años):**

Evolución Cognitiva y Afectiva: En esta etapa el niño consolida un pensamiento de tipo asociativo y comienza a dirigir su atención hacia estímulos que resultan de su interés, aunque por periodos de tiempo limitados. El niño todavía no posee una comprensión plena del mundo exterior ni de la realidad objetiva, ya que su percepción se caracteriza por una visión egocéntrica en la que se concibe como el de su entorno. De igual manera, se evidencia una marcada capacidad imaginativa y simbólica que se manifiesta en sus acciones cotidianas

Evolución Motriz: Esta época es fundamental en el desarrollo motor infantil, adquiriendo las habilidades motrices básicas o movimientos fundamentales sobre los que sustentan el resto de habilidades. Como es la capacidad de moverse, esta se hace cada vez más autónoma, y está relacionada con una maduración neurológica, un crecimiento corporal y

una gran disponibilidad de tiempo para jugar y experimentar con su cuerpo, el espacio, los objetos y diferentes medios.

- **Infancia (6-7-8 años):**

Características cognitivas y afectivas: En el ámbito cognitivo el niño presenta una limitada capacidad de atención sostenida, concentrándose principalmente en actividades que resultan de su agrado, junto con una marcada imaginación, curiosidad e inclinación hacia la imitación. En esta etapa predomina una percepción global de la realidad, aunque comienza a comprender y respetar reglas sencillas. Por otro lado, en el ámbito afectivo, se manifiestan dificultades para la toma de decisiones, actitudes egocéntricas e individualistas y una limitada aceptación de la crítica, asimismo, muestran preferencia por situaciones familiares, necesidad de seguridad y una constante búsqueda de aprobación por parte del adulto.

Evolución motriz: Presenta desarrollo de los grandes músculos más avanzado que el de los pequeños, por lo que genera una descoordinación, además que existe una maduración en los patrones motores y habilidades básicas. También los niños pueden presentar defectos posturales, tener baja resistencia, pero desarrolla el sentido cinestésico del ritmo y del espacio, además de la rapidez en la ejecución de movimientos.

- **Etapas Prepuberal (niñas 9-10 años y niños 10-11-12 años):**

Características cognitivas y afectivas: Se observa una evolución y capacidad de análisis, atención focalizada, herramientas que permiten al estudiante dominar su entorno espaciotemporal con mayor precisión. En lo afectivo, el niño desarrolla mayor autonomía y seguridad, mostrando más interés por integrarse con los demás. En este proceso, el juego y el deporte cumplen un papel fundamental, ya que favorece la socialización y fortalecen su independencia.

Evolución motriz: Mejora en la coordinación, especialmente en la óculo-manual.

Además, el fortalecimiento muscular y el desarrollo cardio respiratorio permiten una mejor respuesta a actividades de resistencia y una recuperación más rápida después del esfuerzo.

1.3.5 El juego y la motricidad en el ámbito escolar

El juego no debe verse como una pausa en el aprendizaje, sino como el eje que estructura la formación en la infancia. En el ámbito escolar, las propuestas lúdicas funcionan como mediadoras importantes, donde no solo divierten, sino que moldean la motricidad y la afectividad del niño. En las aulas, esta dinámica permite que el estudiante no solo se mueva, sino que aprenda a través del cuerpo.

Según Manzano Lagunas y Ramallo Ruiz (2005), el juego es un espacio importante para el desarrollo del niño, ya que contribuye a fortalecer las capacidades motrices y emocionales. Desde su perspectiva, el aprendizaje significativo surge cuando el niño participa libremente en actividades lúdicas, lo que favorece su desarrollo psicomotor mientras explora sus propios límites.

En el ámbito escolar, estas experiencias lúdicas influyen directamente en la adquisición y mejora de habilidades motrices básicas como correr, saltar, lanzar, trepar, mantener el equilibrio y coordinar movimientos globales. Estas destrezas son fundamentales para la motricidad gruesa, que se define como el conjunto de movimientos extensos que implican a los grupos musculares más grandes y necesitan coordinación dinámica general y control postural (Boza Mendoza & Charchabal Pérez, 2022).

Asimismo, el juego en el aula en los niños cumple una función estructurante del esquema corporal, lateralidad, el equilibrio y la organización espacio-temporal, resultando así elementos fundamentales para la consolidación de aprendizajes escolares posteriores como la lectoescritura y el cálculo, dado que requieren una adecuada integración sensoriomotoras.

En este sentido, el jugar no es únicamente la acción de jugar por jugar, sino de

estructurar situaciones lúdicas que estimulen el desarrollo motor de forma planificada y acorde a la etapa evolutiva de los estudiantes, además, el juego favorece la socialización y el aprendizaje de normas, especialmente en juegos cooperativos y juegos de reglas. Estos tipos de actividades contribuyen no solo al desarrollo de la motricidad gruesa, sino también a la regulación conductual, la toma de decisiones y el trabajo en equipo (Manzano Lagunas & Ramallo Ruiz, 2005).

El juego dentro del contexto escolar debe asumirse como una estrategia metodológica fundamental para favorecer el desarrollo motor en los estudiantes. A través de actividades lúdicas se fortalecen las habilidades motrices, se optimiza el dominio y control corporal, y se facilita la adaptación progresiva de los niños a las exigencias académicas y sociales propias del entorno educativo.

Capítulo 2: Materiales y Métodos

2.1 Tipo de investigación

El presente trabajo investigativo se desarrolló bajo el enfoque mixto, que combina el método cuantitativo que admite recopilar y analizar datos numéricos y experiencias relacionadas a las actividades lúdicas, lo cualitativo permitió observar el desarrollo motor grueso que presentan los estudiantes. De acuerdo con Hernández Sampieri et al. (2014), el enfoque mixto “representa un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio” (p.534).

El enfoque mixto fue pertinente utilizarlo porque ayuda ampliar la comprensión del problema de investigación, además es de gran utilidad y fortaleza para la averiguación, reduciendo las limitaciones que pueden existir al momento de trabajar con los dos enfoques.

2.1.1 Alcance de la investigación

El alcance de la investigación es descriptivo, dado a que buscó identificar y caracterizar las actividades lúdicas que imparten los docentes para promover el desarrollo motor grueso de los estudiantes de 7mo de Educación General Básica paralelo “C” de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre. La investigación no tiene la finalidad de establecer relaciones causales, sino retratar el fenómeno tal como se presenta en el contexto educativo.

Las investigaciones descriptivas según Hernández Sampieri et al. (2014) “buscan especificar las propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se analice. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta, su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas” (p. 92). Es así

como la investigación presenta información sin manipular las variables y teniendo un resultado claro y detallado del estado actual de las actividades lúdicas y el desarrollo motriz grueso.

Además, la investigación es de carácter bibliográfico o documental que permite sustentar teóricamente el estudio mediante la revisión de libros, artículos y documentos académicos relacionados con las variables a tratar en la investigación. Así como lo menciona Arias (2012), “la investigación documental es un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios, es decir, obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas” (p.27). De esta forma este método es útil ya que se justifica por proveer los conceptos, definiciones y categorías necesarias para estructurar correctamente el marco teórico.

Por el tiempo de la toma de los datos fue de campo, debido a que la recolección de información se realizó en el contexto donde ocurre el fenómeno, evaluando el desarrollo motor grueso de los estudiantes e identificar y registrar las actividades lúdicas implementadas por los docentes. Para Arias (2012), la investigación de campo “consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información, pero no altera las condiciones existentes” (p.31).

2.1.2 Diseño de investigación

El diseño de la investigación es no experimental y de tipo transversal. No experimental debido a que las variables no fueron manipuladas intencionalmente por el investigador, sino que se observaron tal como se presentan en el contexto educativo. Dado que la investigación no experimental no busca generar ninguna situación, sino más bien observa las situaciones que ya existen. Por otro lado, es transversal por la recolección de datos que se realizó en un solo momento, con el propósito de describir y analizar el acontecimiento en un momento dado.

Para Hernández Sampieri et al. (2014), la investigación no experimental se refiere a “Estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos” (p. 152). Resultando así el diseño adecuado para la investigación y poder evaluar de forma objetiva el estado actual del desarrollo motriz grueso de los estudiantes y las prácticas lúdicas de los docentes.

2.1.3 Métodos de investigación

En la presente investigación se utilizó varios métodos de investigación que permiten abordar el fenómeno de estudio con rigor científico y coherencia.

- **Método analítico-sintético:** Permite examinar los datos obtenidos y descomponer la información en partes como en este caso: tipos de actividades lúdicas, respuesta de frecuencia obtenidas en la encuesta y los resultados del test de desarrollo motor grueso, integrándose así estos elementos para lograr interpretaciones globales. Según Bernal Torres (2010), el método analítico-sintético “estudia los hechos, partiendo de la descomposición del objeto de estudio en cada una de sus partes para estudiarlas en forma individual (análisis), y luego se integran esas partes para estudiarlas de manera holística e integral (síntesis)” (p.60).

- **Método inductivo:** Consiente en identificar patrones en los datos obtenidos en campo, según Bernal Torres (2010), “este método utiliza el razonamiento para obtener conclusiones que parten de hechos particulares aceptados como válidos, para llegar a conclusiones cuya aplicación sea de carácter general” (p.59); es decir, posibilita diferenciar estos hallazgos con los fundamentos teóricos revisados, tomando “conclusiones generales para obtener explicaciones particulares. El método se inicia con el análisis de los postulados, teoremas, leyes, principios, etcétera, de aplicación universal y de comprobada validez, para aplicarlos a soluciones o hechos particulares” (Bernal Torres, 2010, p.25).
- **Método deductivo:** establece un procedimiento lógico que parte de principios generales para derivar conclusiones particulares aplicables a contextos específicos. Según Bernal Torres (2010), “Este método de razonamiento consiste en tomar conclusiones generales para obtener explicaciones particulares” (p.59). Es así, que permite partir de los fundamentos teóricos universales sobre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa, sustentados en la literatura científica para analizar su manifestación concreta en los estudiantes.
- **Método estadístico:** Este método permitió organizar, procesar e interpretar los datos cuantitativos obtenidos. Hernández Sampieri et al. (2014) indican que el análisis cuantitativo incluye la organización de datos mediante frecuencias, porcentajes y medidas descriptivas para facilitar su interpretación.
- **Método de revisión bibliográfica:** Es un proceso de búsqueda, análisis e interpretación de fuentes científicas relacionadas con las variables de estudio. Hernández Sampieri et al. (2014) sostienen que la revisión de la literatura permite fundamentar teóricamente el problema de investigación y delimitar el estado actual del conocimiento. Permitiendo así sustentar conceptualmente las actividades lúdicas y

el desarrollo de la motricidad gruesa.

2.2 Técnicas e instrumentos de investigación

En la presente investigación se aplicó dos instrumentos que permitieron recopilar información precisa y confiable sobre los tipos de actividades lúdicas e identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa. Las técnicas seleccionadas para esta investigación fue la encuesta y el test que se aplicaron de acuerdo con las características de estudio.

2.2.1 Encuesta

Para este estudio se utilizó la encuesta que está dirigida a los docentes, la cual permitió obtener información relevante sobre los tipos de actividades lúdicas que aplican en sus clases, con qué frecuencia, además se identificó la percepción que tiene los docentes acerca de aplicar estas actividades lúdicas para el desarrollo motor de los niños.

- **Cuestionario de escala Likert**

La encuesta fue validada y aprobada por profesionales en el área de Educación Física (Anexo 2), lo cual hace que la investigación sea de mayor credibilidad y rigor científico al momento de aplicar y obtener los resultados, este instrumento contó con 11 preguntas, en las que se identifica que tipo de actividad lúdica o juego es el más aplicado por los docentes del grado de 7mo de Educación General Básica (Anexo3).

2.2.2 Observación

- **Test**

Para la caracterización del desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes se utilizó el Test de Desarrollo Psicomotor de Picq y Vayer (1995), instrumento estandarizado que permite evaluar el nivel de maduración psicomotriz en relación con la edad cronológica del evaluado. Este instrumento es fundamental porque ofrece datos reales y verificables sobre

su nivel de motricidad gruesa.

De acuerdo a las características de este estudio y considerando la edad de los estudiantes evaluados, se utilizó cuatro de seis pruebas que conforman el test (Anexo4). Esta decisión metodológica respondió a la necesidad de centrar la evaluación en los componentes directamente relacionados con la motricidad gruesa, las pruebas aplicadas fueron las siguientes:

Prueba 1: Coordinación óculo manual

Prueba 2: Coordinación dinámica

Prueba 3: Control postural

Prueba 4: Organización latero-espacial 6 a 12 años.

Prueba 6: Lateralización

Cada estudiante fue evaluado de manera individual, siguiendo las indicaciones establecidas en el manual del test, respetando los criterios de ejecución y los parámetros de calificación correspondientes a su rango de edad. Resultando así, este instrumento importante para la investigación, ya que permitió caracterizar de manera concreta el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 7mo de Educación General Básica.

2.3 Preguntas de investigación

1- ¿Qué conocimiento existe de la fundamentación teórica y metodológica de las concepciones científicas acerca de las actividades lúdicas y la motricidad gruesa por parte de los docentes?

De acuerdo con los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los docentes, se evidencia que existe un conocimiento general sobre la importancia de las actividades lúdicas dentro del proceso educativo, es decir los docentes reconocen el valor del juego y lo aplican

en sus clases, sin embargo, dicho conocimiento no siempre se encuentra sustentado en una fundamentación teórica sólida ni en criterios metodológicos claramente estructurados.

2- ¿Cuáles son los tipos de actividades lúdicas que aplican los docentes con los estudiantes de 7mo de Educación General Básica paralelo “C” de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre?

Los tipos de actividades lúdicas identificadas a través de la encuesta a los docentes son los juegos de reglas, juegos cooperativos, juegos sensoriales, juegos de persecución y tradicionales. Esto permitió identificar que la implementación de los mismo no es frecuente, lo que podría limitar su potencial como herramienta para fortalecer de manera intencional la motricidad gruesa.

3- ¿Qué características de la motricidad gruesa se observó en los estudiantes de 7mo de Educación General Básica paralelo “C” de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre?

Las características que se observó en el desarrollo motor presentan los estudiantes a través de las pruebas de coordinación óculo-manual, coordinación dinámica, organización latero espacial, control postural y lateralización, como resultado es que la mayoría de estudiantes presenta un nivel de desarrollo motor acorde a su edad.

2.4 Matriz categorial

Objetivos diagnósticos	Variables	Dimensiones	Indicadores	Técnicas e instrumentos	Fuentes de Información
Identificar el tipo de juego más frecuente que aplican en clases los docentes 7mo de Educación General Básica del paralelo “C”	Variable Independiente: Actividades Lúdicas	Juego de reglas	Escala de frecuencia • Siempre • A veces • Rara vez • Nunca 1. ¿Con qué frecuencia aplica juegos de reglas en sus clases? 2. ¿Aplica juegos de reglas considerando los recursos didácticos (espacio, materiales y estudiantes)? 3. ¿Se asegura que los estudiantes comprendan y respeten las reglas antes de jugar?	Encuesta -Cuestionario	Docentes de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre
		Juegos cooperativos	4. ¿Con que frecuencia aplica juegos cooperativos en sus clases? 5. ¿Aplica juegos cooperativos como herramienta para desarrollar habilidades motrices gruesas?		
		Juegos sensoriales	6. ¿Con qué frecuencia aplica juegos sensoriales en su clase? 7. ¿Promueve el uso de diferentes materiales para los juegos sensoriales?		
		Juegos de persecución	8. ¿Aplica juegos de persecución para promover un buen desarrollo motriz grueso? 9. ¿Asigna roles o papeles dentro de los juegos de persecución?		
		Juegos autóctonos	10. ¿Con qué frecuencia utiliza juegos tradicionales para sus clases? 11. ¿Aplica juegos tradicionales en su clase para promover las costumbres, valores y creencias de una cultura?		

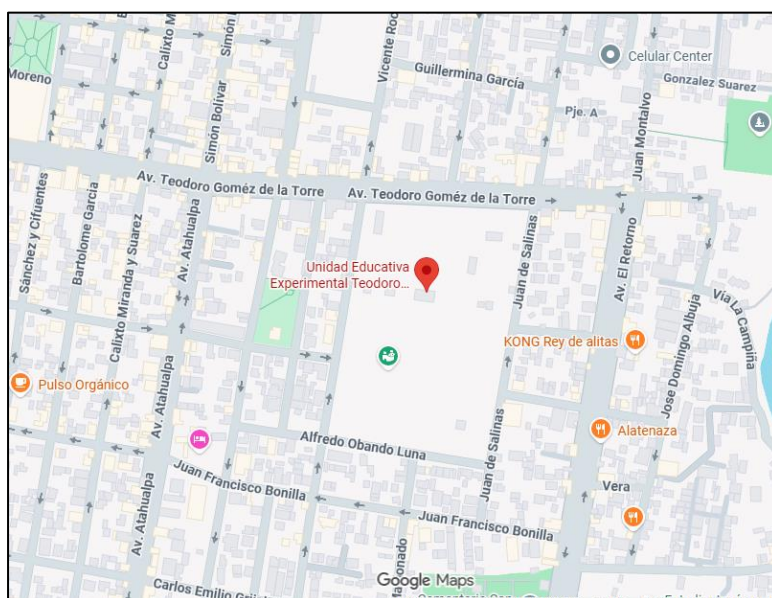
Identificar la etapa del desarrollo motor grueso de los estudiantes de 7mo	Variable Dependiente: Motricidad gruesa	Coordinación óculo manual	Atrapar con una mano una pelota de 6 cm de diámetro, tirada desde 3m. él niño debe mantener el brazo caído a lo largo del cuerpo hasta que se le diga “cógela”. Tras 30” de reposo, el mismo ejercicio con la otra mano.	Observación -Test de Picq y Vayer	Los estudiantes de Séptimo de Educación General Básica paralelo “C”
		Coordinación dinámica	Saltar y tocarse los talones con las manos.		
		Control postural	Con los ojos cerrados, mantenerse sobre la pierna derecha, la izquierda flexionada en ángulo recto, muslo paralelo al derecho, en ligera abducción, brazos caídos durante 10 segundos. Tras 30” de reposo, cambiar a la otra.		
		Organización latero-espacial 6 a 12 años.	reconocimiento de la posición relativa de 3 objetos: tres pelotas separadas ligeramente (15cm) colocadas de izquierda a derecha, como sigue: roja, azul, verde.		
		Lateralización	Anotar en cada prueba la mano utilizada: D. para la derecha, I. para la izquierda y 2 para las dos manos.		

2.5 Participantes

La presente investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre, institución de carácter fiscal, ubicada en la Parroquia San Francisco de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura, Ecuador. Se localiza en la Avenida Teodoro Gómez de la Torre. La institución brinda atención educativa en los niveles de Educación Inicial, General Básica y Bachillerato.

Figura 1

Mapa de ubicación



Nota: Mapa de la zona de ubicación de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre. Google maps (s.f.).

https://maps.app.goo.gl/mhhCNAetdfcPkpLXA?g_st=aw

La población participante de esta investigación está conformada por 36 estudiantes correspondientes al 7mo de Educación General Básica, cuyas edades oscilan entre 11 y 12 años, seleccionados debido a la accesibilidad y pertenencia con el objeto de estudio. Asimismo, participaron 4 docentes, quienes laboran en el nivel mencionado y cuentan con experiencia laboral correspondiente a su área, aportando información relevante para el desarrollo de la investigación.

Sujetos de investigación	Cantidad de sujetos
Estudiantes de 7mo de Educación General Básica del paralelo “C” en la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre	36
Docentes de 7mo de Educación General Básica del paralelo “C” en la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre	4
Total	40

2.5.1 Muestra no probabilística

La investigación se desarrolló mediante un muestreo no probabilístico de tipo intencional, el cual se caracteriza porque la selección de los participantes se realiza con base en criterios previamente establecidos por el investigador, sin que todos los elementos de la población tengan la misma probabilidad de ser incluidos en la muestra (Arias, 2012).

La población estuvo conformada por 36 estudiantes, pero la muestra final quedó compuesta por 33. Esta diferencia se debió a que uno de los estudiantes no presentó el consentimiento informado y dos no asistieron el día que se realizó la aplicación del test. Debido a estas circunstancias, este estudio se realizó únicamente con quienes cumplían los criterios establecidos y asistieron el día de la aplicación del instrumento.

2.6. Procedimiento y análisis de datos

1. Solicitar autorización a la autoridad institucional (Anexo 1)
2. Consentimiento informado: De acuerdo con los principios éticos de la Declaración de Helsinki (2013), la inclusión de sujetos con capacidad de decidir en una investigación debe basarse estrictamente en la voluntad. Esto implica que, a pesar de que se pueda consultar a terceros o familiares, el ingreso formal al estudio depende exclusivamente del deseo expreso

y libre del individuo capaz. Observar en el Anexo 5.

3. Aplicación de criterios de inclusión y exclusión.

Criterios de inclusión

- Estudiante debe estar legalmente matriculado.
- Estudiante debe tener entre 11 y 12 años de edad.
- Haber firmado el consentimiento informado.

Criterios de exclusión

- Estudiante que no esté matriculado
- Estudiante que sea menor a 11 años y mayor a 12 años
- Estudiante que no haya firmado el consentimiento informado.

4. Aplicación de instrumentos y recolección de datos.

5. Analizar los resultados mediante el programa Microsoft Excel.

6. Informe final.

Capítulo 3: Resultados y discusiones

3.1 Encuesta a docentes del 7mo de Educación General Básica paralelo “C” en la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre.

La encuesta aplicada a los docentes permitió identificar la frecuencia en que se utilizan diversas actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa.

Tabla 1

Aplicación de juegos de reglas en la clase

Resultado	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	25,00%
A veces	2	50,00%
Rara vez	1	25,00%
Nunca	0	0,00%
Total	4	100%

Análisis:

Los resultados obtenidos indican que el 50% de los docentes aplica juegos de reglas a veces, mientras que el 25% lo hace siempre y el otro 25% rara vez. Esta distribución evidencia que los juegos de reglas no forman parte de una práctica pedagógica constante, sino que se utilizan de manera ocasional.

Estos resultados obtenidos conllevan a impulsar a los docentes aplicar con mayor

frecuencia los juegos de reglas, debido a que, al aplicar estos juegos se promueven normas moderadamente estrictas, y evita conflictos o altercados entre los participantes (García Fernández, 2016).

Tabla 2

Juegos de reglas considerando los recursos didácticos

Resultado	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	25,00%
A veces	2	50,00%
Rara vez	1	25,00%
Nunca	0	0,00%
Total	4	100%

Análisis:

Los resultados obtenidos indican que el 50% de los docentes responden que a veces adaptan los juegos a los recursos disponibles, mientras que el 25% lo hace siempre y el otro 25% rara vez. Estos resultados reflejan que existe una planificación parcial en la utilización de los recursos didácticos, lo que puede limitar la efectividad del juego como herramienta formativa y estructurada dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Según Tejada Montoya y Padilla Heredia (2022) en su enfoque del juego de reglas como estrategia didáctica, la correcta planificación y adaptación de los recursos didácticos es fundamental para que el juego cumpla su función pedagógica, ya que estos permiten constituir experiencias significativas que favorecen el desarrollo motor, cognitivo y social del

estudiante.

Tabla 3

El docente se asegura que estudiantes comprendan y respeten las reglas previo al juego.

Resultado	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	50,00%
A veces	1	25,00%
Rara vez	1	25,00%
Nunca	0	0,00%
Total	4	100%

Análisis:

Los resultados obtenidos indican que el 50% de los docentes señala que siempre se asegura que exista el cumplimiento de las reglas en los juegos, mientras que el 25% lo hace a veces y el otro 25% rara vez. Estos datos reflejan que la mitad de los docentes priorizan de manera constante el componente normativo del juego, lo que favorece su valor formativo y aporte al desarrollo integral del estudiante.

En este sentido, Tejada Montoya y Padilla Heredia (2022) mencionan que en los juegos de regla se establece que la comprensión y el respeto de normas, siendo un elemento esencial del proceso educativo, ya que las reglas permiten desarrollar el autocontrol, la responsabilidad y la convivencia social, fortaleciendo además la internalización de límites dentro del aprendizaje motor.

Tabla 4*Usa frecuentemente juegos cooperativos en sus clases*

Resultado	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0,00%
A veces	2	50,00%
Rara vez	2	50,00%
Nunca	0	0,00%
Total	4	100%

Análisis:

Los resultados obtenidos indican que el 50% de los docentes aplica juegos cooperativos a veces, mientras que el otro 50% rara vez. Esto evidencia una baja frecuencia en la aplicación de este tipo de juegos, lo que demuestra que no forman parte de una práctica pedagógica, sino que se implementan de manera ocasional. Su limitada aplicación podría restringir las oportunidades de los de los estudiantes para desarrollar competencias sociales y motrices en un entorno participativo e inclusivo.

Este tipo de actividades favorece el desarrollo de habilidades sociales, el trabajo en equipo, la solidaridad y la participación activa, constituyéndose en una estrategia pedagógica importante, además que fortalece valores como la colaboración, el respeto y la responsabilidad compartida (Sánchez Morales et al., 2024).

Tabla 5

Aplicar juegos cooperativos como herramienta para la motricidad gruesa

Resultado	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0,00%
A veces	2	50,00%
Rara vez	2	50,00%
Nunca	0	0,00%
Total	4	100%

Análisis:

Los resultados obtenidos indican que el 50% de los docentes aplica juegos cooperativos a veces como herramienta para desarrollar habilidades motoras gruesa, mientras que el otro 50% afirma que rara vez lo emplean con cuyo objetivo.

Los juegos cooperativos están relacionado a la comunicación, al compartir, socializar y preocuparse por los demás, es decir, se juega en equipo por mismo objetivo, además, fomenta la autoestima ya que cada participante tiene un rol o papel importante en el juego, genera responsabilidad a cada uno para cumplir un objetivo en común (García Fernández, (2016).

Tabla 6

Frecuentemente aplica juegos sensoriales en sus clases.

Resultado	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0,00%
A veces	1	25,00%
Rara vez	3	75,00%
Nunca	0	0,00%
Total	4	100%

Análisis:

Los resultados obtenidos indican que el 75% de los docentes aplica juegos sensoriales rara vez, mientras que el otro 25% lo hace a veces. Este resultado refleja una limitada estimulación sensorial en las clases, lo que podría restringir oportunidades para desarrollar capacidades perceptivo motrices.

Según García Fernández (2016), los juegos sensoriales implican la inhibición o limitación de una de los sentidos con el propósito de potenciar el desarrollo de otros, favoreciendo así la integración sensorial, la conciencia corporal y el fortalecimiento de las capacidades perceptivo motrices. Por lo tanto, este tipo de juegos es importante para el desarrollo psicomotor que contribuye mejorar la adaptación del estudiante a diferentes estímulos del entorno.

Tabla 7

Promueven el uso de diferentes materiales para los juegos sensoriales

Resultado	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	25,00%
A veces	0	0,00%
Rara vez	3	75,00%
Nunca	0	0,00%
Total	4	100%

Análisis:

Los resultados obtenidos indican que el 75% de los docentes promueve el uso de diferentes materiales para los juegos sensoriales rara vez, lo que limita la diversidad de estímulos motrices y perceptivos, mientras que el otro 25% lo hace siempre. Estos resultados evidencian una limitada diversificación de recursos dentro de las actividades lúdicas, lo que puedes reducir la variedad de estímulos necesarios para fortalecer la percepción, la coordinación y la adaptación motriz.

De acuerdo con García Fernández (2016), los juegos favorecen el desarrollo perceptivo motor y a estimular diferentes sentidos mediante experiencias variadas que pueden implicar la manipulación de objetos, cambios en el entorno y la exploración de distintos estímulos.

Tabla 8

Aplicación de juegos de persecución para promover un buen desarrollo motriz grueso

Resultado	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	25,00%
A veces	0	0,00%
Rara vez	3	75,00%
Nunca	0	0,00%
Total	4	100%

Análisis:

Los resultados obtenidos demuestran que el 75% de los docentes indica que rara vez aplica juegos de persecución, mientras que únicamente el 25% lo hace siempre. Esta situación refleja una limitada incorporación de este tipo de juegos dentro de la práctica pedagógica, lo cual puede incidir negativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes.

Según Dávila Sosa (2011), los juegos de persecución influyen y favorecen en la motricidad gruesa, debido a que requieren acciones como correr, lanzar, recibir, y esquivar, mediante estas actividades los estudiantes también ponen en práctica las capacidades físico motoras (velocidad, fuerza y resistencia). Además, este tipo de juegos tienen reglas establecidas que regulan la interacción entre los participantes y promueve la participación activa en todos.

Tabla 9*Asigna roles o papeles dentro de los juegos de persecución*

Resultado	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	25,00%
A veces	1	25,00%
Rara vez	2	50,00%
Nunca	0	0,00%
Total	4	100%

Análisis:

Los resultados obtenidos demuestran que el 50% de los docentes rara vez asigna roles dentro de los juegos de persecución, mientras que el 25% siempre y el otro 25% lo hace a veces. Esto demuestra que existe una tendencia mayoritaria a no estructurar de manera sistemática la organización interna del juego, lo cual puede disminuir su potencial formativo.

Según Dávila Sosa (2011), los juegos de persecución se desarrollan bajo reglas específicas y situaciones de confrontación que requieren organización, toma de decisiones y participación activa. La asignación de roles- como perseguidor, perseguido o liberador permite estructurar la acción motriz, favorecer la comprensión de normas y garantizar una participación más equitativa entre los estudiantes.

Al aplicar este tipo de juego es importante definir con claridad los roles, ya que si no se lo hace reduce la posibilidad de que el estudiante asuma responsabilidades dentro del juego

y desarrolle habilidades como la anticipación, la estrategia y el control corporal en función de un objetivo determinado.

Estos resultados muestran que la mayoría de los docentes asigna roles en los juegos, debido a que estos juegos permiten organizar la acción motora, saber tomar decisiones y favorece la participación equitativa de los estudiantes.

Tabla 10

Utiliza frecuentemente juegos tradicionales para sus clases.

Resultado	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0,00%
A veces	1	25,00%
Rara vez	2	50,00%
Nunca	1	25,00%
Total	4	100%

Análisis:

Los resultados muestran que el 50% de los docentes manifiesta que rara vez utiliza juegos tradicionales, mientras que el 25% señala que lo aplica a veces. Estos datos demuestran que existe una limitada presencia de este tipo de actividades en el proceso educativo, lo que podría reducir las oportunidades para fortalecer la identidad cultural y ampliar las experiencias motrices de los estudiantes.

En este sentido, García Fernández (2016) menciona que el juego tradicional se transmite de generación en generación y forma parte del patrimonio cultural de una

comunidad. Además, este tipo de actividades promueve valores sociales, la creatividad y la identidad cultural en el contexto educativo.

Tabla 11

Aplica juegos tradicionales en su clase para promover las costumbres, valores y creencias de una cultura

Resultado	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0,00%
A veces	1	25,00%
Rara vez	2	50,00%
Nunca	1	25,00%
Total	4	100%

Análisis:

Los resultados obtenidos indican que el 50% de los docentes rara vez aplican juegos tradicionales en sus clases para promover las costumbres, valores y creencias de una cultura, mientras que el 25% lo realiza a veces, lo que permite evidenciar una baja integración del componente cultural a través del juego.

Con los resultados obtenidos acerca de la aplicación de juegos tradicionales en la clase, es importante generar mayor interés en estos, ya que, los juegos tradiciones representan una forma valiosa y comprobada de fomentar el desarrollo integral de los niños, además, contribuyen al desarrollo motriz (Bravo Zambrano & Pinargote Macías, 2024).

3.2 Test de Picq y Vayer

En el presente capítulo se presenta los resultados obtenidos de la aplicación del Test de Picq y Vayer a los estudiantes de 7mo de Educación General Básica de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre. El análisis permite interpretar el nivel de desarrollo de las habilidades motrices evaluadas, considerando las dimensiones de coordinación óculo-manual, coordinación dinámica, control postural, organización latero-espacial y lateralización.

Tabla 12

Coordinación óculo-manual

Resultado	Frecuencia	Porcentaje
Positivo	24	72,73%
Negativo	9	27,27%
Total	33	100%

Análisis:

Los datos obtenidos de la prueba de coordinación óculo-manual evidencian que el 72,73% de los resultados fueron positivos, mientras que el 27,27% no alcanzo el nivel esperado. Este predominio de resultados muestra que la mayoría de los estudiantes presenta un desarrollo adecuado en las habilidades que implica la integración entre la percepción visual y la ejecución motriz de las extremidades superiores.

Harris, et al. (2022) menciona que la coordinación óculo-manual es ejecutar un movimiento ante un estímulo visual previa, dando a entender que esta habilidad es importante

porque permite al cuerpo humano captar información de manera visual y luego ejecutar o responder de manera natural.

Tabla 13

Coordinación dinámica

Resultado	Frecuencia	Porcentaje
Positivo	24	72,73%
Negativo	9	27,27%
Total	33	100%

Análisis:

Los datos obtenidos de la prueba de coordinación dinámica reflejan que el 72,73% de los estudiantes obtuvieron resultados positivos, mientras que el 27,27% no logro realizar con éxito esta prueba. Este resultado demuestra que una cantidad considerable de estudiantes posee un nivel adecuado de coordinación en movimientos globales que implican desplazamientos, cambios de dirección y control del cuerpo en el espacio.

Sin embargo, los estudiantes con resultados negativos evidencian que aún existen dificultades en la ejecución de movimientos coordinados, lo que puede incidir en la participación activa en actividades físicas y lúdicas. Según Le Boulch (1995), la coordinación dinámica es importante para el desarrollo motor global y se fortalece mediante experiencias motrices variadas específicamente aquellas basadas en el juego.

Tabla 14*Control postural*

Resultado	Frecuencia	Porcentaje
Positivo	27	81,82%
Negativo	6	18,18%
Total	33	100%

Análisis:

Los resultados de la prueba de control postural reflejaron que el 81,82 % de los estudiantes logro realizar esta prueba, mientras que el 18,18 % no puedo lograr esta prueba que es acorde a su edad. Considerando la edad que tienen los evaluados es de 11 y 12 años, estos resultados indican que la mayoría de los estudiantes ha logrado un adecuado desarrollo y control del equilibrio y de la estabilidad corporal, habilidades que deberían encontrarse consolidadas en esta etapa. Sin embargo, el porcentaje de estudiantes que no lo lograron y su resultado fue negativo evidencian dificultades en el mantenimiento de posturas estables.

De acuerdo con Maganto& Cruz, (s. f.) sostiene que estas dificultades se deben a una causa de tipo neurológico, que se relacionan con déficits en el conocimiento y la representación simbólica, por una inadecuada lateralización, concepción espacial o por no poder situar el cuerpo como un objeto en el espacio que se encuentra.

Tabla 15*Organización latero-espacial*

Resultado	Frecuencia	Porcentaje
Positivo	24	72,73%
Negativo	9	27,27%
Total	33	100%

Análisis:

Los resultados de la prueba de organización latero-espacial muestran que el 72,73% de los estudiantes realizan con éxito la prueba, mientras que el 27,27% no lograron hacerlo. Estos resultados indican que la mayoría de los estudiantes evaluados posee una adecuada orientación latero-espacial, lo que implica la capacidad de situar el propio cuerpo en relación con los objetos, diferenciar derecha e izquierda y orientarse correctamente en el espacio.

Según Torres Luque (2015), la organización espacial es el resultado del conjunto de relaciones esenciales que permiten al niño pasar de una percepción egocéntrica a una comprensión más objetiva del espacio, logrando situar su propio cuerpo en relación con los objetos y puntos de referencia.

En este sentido, los estudiantes que realizaron con éxito y sin dificultades la prueba señala haber consolidado las habilidades relacionadas con la orientación espacial, como es el reconocimiento de direcciones (derecha, izquierda, arriba, abajo) y la adecuada ubicación respecto a puntos de referencia, lo cual favorece la ejecución eficaz de movimientos motores complejos.

Tabla 16*Lateralización*

Resultado	Frecuencia	Porcentaje
D	7	21,21%
d	22	66,67%
M	4	12,12%
Total	33	100%

Análisis:

Los resultados de la prueba de lateralización evidencian que el 66,67% de los estudiantes presenta una preferencia manual derecha predominante, al ejecutar entre 7 y 9 pruebas con la mano derecha. Asimismo, el 21,21% realizó las 10 pruebas con la mano derecha, lo que indica una lateralización derecha claramente definida. Por otro lado, existe el 12,12% de estudiantes que se ubica en la categoría M, que corresponde a una lateralización mixta o no definida. No se registraron estudiantes con lateralización izquierda dominante.

Esta prueba aplicada a estudiantes de 11 y 12 años indica que la mayoría del grupo presenta un proceso de lateralización definido, aunque no completamente afirmado en todos los casos. En el caso de la categoría d, sugiere que algunos estudiantes aún se encuentran en proceso de afianzamiento de la dominancia manual. No obstante, el porcentaje correspondiente a la lateralidad mixta puede asociarse a procesos no consolidados de interiorización o a una prevalencia no completamente estable, lo que podría generar ciertas dificultades en la organización espacial y en tareas que requieren precisión motriz y

orientación derecha-izquierda.

Según Simonetta (2023), la lateralización constituye un aspecto del esquema corporal que implica la conciencia de la propia prevalencia motora (ojo, mano o pie dominante), asociada a la verbalización derecha-izquierda y consolidada a través del proceso de internalización que se desarrolla aproximadamente a partir de los seis años.

3.3 Triangulación de resultados

Tabla 17

Triangulación de resultados: Test Picq y Vayer y Encuesta docente

Dimensión evaluada	Resultados del Test (%)	Relación Resultado Encuesta	Interpretación comparativa
Coordinación óculo-manual	72,73% positivo / 27,27 % negativo	75% rara vez 25% A veces Juegos sensoriales	Se evidencia que existe un adecuado dominio de la coordinación óculo manual, esto puede deberse a que las actividades de los docentes son efectivas, aunque sea muy pocas veces realizadas.
Coordinación dinámica	72,73% positivo / 27,27 % negativo	75% rara vez 25% siempre Juegos de persecución	La coordinación dinámica y la frecuencia de aplicación de las actividades docentes, demuestra que pueden ser las que contribuyen a los resultados positivos de esta prueba o a la vez a actividades que los estudiantes realizan fuera de la institución.
Control postural	81,82% positivo / 18,18 % negativo	50% A veces 50% rara vez Juegos cooperativos	La aplicación juegos cooperativas de manera ocasional podría afectar al fortalecimiento del control postural.
Organización latero-espacial	72,73% positivo / 27,27 % negativo	50% rara vez 50% a veces o nunca Juegos tradicionales	La prueba de organización latero-espacial demuestra que los estudiantes obtuvieron resultados positivos y pueden estar relacionados con las actividades que realizan en clases o en tiempos libres.
Lateralización	12,12% lateralización mixta	50% rara vez Asignación de roles en juegos	Existe un grupo pequeño de estudiantes que no tienen una lateralización definida y esto puede ser a la escasa aplicación de actividades que contribuyan a este aspecto.

Nota: Elaboración propia a partir de los resultados del Test de Picq y Vayer y la encuesta aplicada a docentes.

Análisis:

La comparación de los resultados muestra la relación entre ambos instrumentos. Aunque la mayoría de los estudiantes alcanza niveles aprobatorios en las diferentes dimensiones motrices, hay un porcentaje estable que varía entre el 18% y el 27% con dificultades en coordinación, organización latero-espacial y control postural, además, un 12,12% presenta lateralización mixta.

Los resultados de la encuesta muestran que los juegos de cooperativos, sensoriales, tradicionales y de persecución no se utilizan con regularidad, destacando las respuestas “a veces” o “rara vez”. Esto demuestra que el juego no está completamente incorporado como estrategia pedagógica constante en la planificación docentes.

De esta forma, varios autores defienden que el juego es una herramienta fundamental para el desarrollo psicomotor. Dávila Sosa (2011) menciona que los juegos de persecución estimulan habilidades como la velocidad, coordinación y el control corporal a través de diversos desplazamientos. De igual forma, García Fernández (2016) señala que los juegos sensoriales y cooperativos fortalecen la percepción, el equilibrio, la organización espacial y la conciencia corporal.

En este contexto, la presencia de los estudiantes con dificultades motrices podría relacionarse con el uso limitado de la aplicación de actividades lúdicas. A pesar de que la mayoría de los resultados del Test son aprobatorios, se presenta que aproximadamente una cuarta parte del grupo no ha consolidado completamente determinadas habilidades propias de su edad.

Capítulo 4: Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

- Las concepciones científicas permitieron establecer una fundamentación teórica sobre las actividades lúdicas como estrategias metodológicas esenciales para el desarrollo de la motricidad gruesa, al favorecer dimensiones como coordinación, equilibrio, lateralidad, organización espacial en el contexto educativo. Además, se evidencio que los docentes conocen de estas actividades y su importancia con el desarrollo motor de los estudiantes, pero no las aplican.
- Se concluye que los docentes utilizan actividades lúdicas como los juegos de reglas, cooperativos, sensoriales de persecución y tradicionales de manera ocasional, lo que limita su impacto como estrategia pedagógica estructurada orientada específicamente al fortalecimiento de la motricidad gruesa.
- Se concluye que los estudiantes de 7mo de Educación General Básica del paralelo “C” presentan un nivel adecuado en las dimensiones evaluadas (la coordinación óculo-manual, coordinación dinámica, control postural, organización latero-espacial y la lateralidad).

Recomendaciones

- Se recomienda fortalecer la incorporación sistemática de actividades lúdicas planificadas dentro de las clases de los docentes, orientadas al desarrollo de la motricidad gruesa.
- Se sugiere incorporar de manera planificada y sistemática juegos de reglas, cooperativos, sensoriales, de persecución y tradicionales dentro de la planificación docente, estableciendo objetivos claros. enfocados en el diseño y aplicación de actividades lúdicas con objetivos motrices.
- Se recomienda implementar evaluaciones periódicas del desarrollo motriz, actividades específicas que estimulen la coordinación óculo-manual, coordinación dinámica, control postural, organización latero-espacial y la lateralidad, especialmente dirigidas a los estudiantes que no alcanzaron el nivel esperado en la evaluación.
- Se sugiere diseñar guías didácticas o planificaciones micro curriculares que permitan dar seguimiento continuo al desarrollo motor de los estudiantes, asegurando una intervención sistemática que contribuya a mejorar las dimensiones motrices identificadas como aptas de fortalecimiento.

Glosario

Actividades lúdicas: Son estrategias pedagógicas basadas en el juego que promueven el desarrollo físico, cognitivo, afectivo, la participación activa, aprendizaje significativo y el crecimiento integral del estudiante (Manzano & Ramallo, 2005).

Aprendizaje significativo: Es el proceso donde el estudiante construye conocimientos a partir de experiencias, lo que permite comprender la nueva información y asociarla con la que ya sabe (Manzano & Ramallo, 2005).

Coordinación: Es la capacidad de organizar y enlazar movimientos corporales de manera eficaz, logrando realizar acciones motoras complejas (Maganto & Cruz, s..f.).

Motricidad gruesa: Son habilidades motoras que implican movimientos amplios del cuerpo y de grupos musculares grandes (Maganto & Cruz, s..f.).

Referencias bibliográficas

- Alcívar, Y. Y. M., & Rivera, S. V. Z. (2021). Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños entre 10 años y 11 años. *Dominio de las Ciencias*, 7(6), 493–514.
- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica* (6.ª ed.). Editorial Episteme.
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Registro Oficial No. 449.
- Asociación Médica Mundial. (2013). Declaración de Helsinki de la AMM: Principios éticos para las investigaciones médicas en seres humanos. *Bioética & Debat*, 20(73), 15–18.
- Bernal Torres, C. A. (2010). *Metodología de la investigación: Para administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (3.ª ed.). Pearson Educación.
- Boza Mendoza, J. G., & Charchabal Pérez, D. (2022). Actividades lúdicas para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de Educación Física. *Ciencia y Deporte*, 7(2), 46–61.
- Bravo Zambrano, J. E., & Pinargote Macías, E. I. (2024). Los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de Educación Inicial II. *Maestro y Sociedad*, 21(2), 729–742. <https://maestroysociedad.uo.edu.cu>
- Cakir, L. Y., Goksel, A. G., Uyaniker, S. S. U., Akgul, A., Salman, K., Demir, A., & Senel, E. (2025). Evaluating the impact of physical activity cards (PACs) on motor proficiency and enjoyment of physical activities among primary school students in

Turkey. *BMC Pediatrics*, 25, Article 852. [https://doi.org/10.1186/s12887-025-06223-](https://doi.org/10.1186/s12887-025-06223-1)

1

Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso*, 5(3), 78–86.

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

Castañar, M., & Camerino, O. (1991). *La educación física en la enseñanza primaria*. INDE.

Dávila Sosa, M. Á. (2011). *La enseñanza de la educación física: Propuesta para desarrollar competencias en la escuela*. Editorial Trillas.

Del Pozo-Gavilánez, A. K., & Pacheco-Mendoza, S. R. (2025). El juego como estrategia pedagógica en niños y niñas de educación inicial. *Polo del Conocimiento*, 10(2), 1410–1426.

Devís Devís, J. (1997). *Nuevas perspectivas curriculares en educación física: Salud y juegos modificados*. INDE.

Felices Rojas, Y. R. (2024). *Programa “Julu” para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ica – 2023* [Tesis de grado]. Repositorio Institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/132231>

García Fernández, P. (2016). *Fundamentos teóricos del juego*. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/33693>

Google. (s.f.). *Google Maps*. Recuperado de

https://maps.app.goo.gl/mhhCNAetdfcPkpLXA?g_st=aw

- Harris, D. J., Arthur, T., Vine, S. J., Liu, J., Abd Rahman, H. R., Han, F., & Wilson, M. R. (2022). Task-evoked pupillary responses track precision-weighted prediction errors and learning rate during interceptive visuomotor actions. *Scientific Reports*, 12(1), 1–?
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. del P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.^a ed.). McGraw-Hill/Interamericana Editores.
- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens*. Alianza Editorial.
- Le Boulch, J. (1995). *Hacia una ciencia del movimiento humano*. Paidós.
- Maganto, C., & Cruz, S. (s. f.). *Desarrollo físico y psicomotor en la primera infancia*.
- Manzano Lagunas, J., & Ramallo Ruiz, C. B. (2005). El juego como medio de desarrollo integral en el ámbito educativo. *Isla de Arriarán*, 26, 287–300.
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar: Teoría y práctica de los juegos motores*. INDE.
- Real Academia Española. (2020). Lúdico, ca. En *Diccionario de la lengua española*. <https://dle.rae.es/lúdico>
- Repositorio UTN. (2012). *Estudio sobre motricidad gruesa en el CECIB Ernesto Albán Mestanza*. Ibarra, Ecuador.
- Sánchez Morales, E. A., Oñate Carrera, S. N., Marcillo Cabrera, K. L., & Calapiña Cruz, A. P. (2024). Los juegos cooperativos para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de educación inicial: Revisión sistemática. *Revista Interdisciplinaria de Educación, Salud, Actividad Física y Deporte*, 1(2), 53–70. <https://doi.org/10.70262/riesafd.v1i2.2024.15>

Simonetta, E. (2023). *Examen del movimiento: El enfoque psicomotor neurofuncional* (D.

Tripaldi Proaño & M. Proaño, Trads.). Universidad del Azuay, Casa Editora.

<https://doi.org/10.33324/ceuazuay.313>

Tejada Montoya, E. P., & Padilla Heredia, S. (2022). *El juego de reglas como una estrategia*

didáctica del área de educación física para el fomento de la disciplina en los

estudiantes del grado quinto en la Institución Educativa Técnica de Occidente del

municipio de Tuluá [Trabajo de grado, Unidad Central del Valle del Cauca]. Unidad

Central del Valle del Cauca.

Torres Luque, G. (2015). *La motricidad en la educación infantil*. Ediciones Paraninfo.

ANEXOS

Anexo 1: Oficio dirigido a la institución.



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



Oficio Nro. UTN-FECYT-D-2025-0227-O
Ibarra, 25 de noviembre de 2025

PARA: MSc. Sandra Hidalgo
RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA TEODORO GÓMEZ DE LA TORRE

ASUNTO: Trabajo de integración curricular Srta. Toapanta Vinuesa Anahi Cinthya

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

Me dirijo a Usted de la manera más comedida, con la finalidad de solicitarle que, se brinde las facilidades necesarias a la Señorita ANAHI CINTHYA TOAPANTA VINUEZA, estudiante de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, para que obtenga información y aplique los instrumentos 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 7MO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL PARALELO "C" EN LA UNIDAD EDUCATIVA TEODORO GÓMEZ DE LA TORRE"

Por su favorable atención, le agradezco.

Atentamente,
TÉCNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO

Escaneo electrónico para:
JOSE LUCIANO REVELO
RUITE
Validar documento con FIRMAT

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

JLRR/M.Báez



- Lc. José Chuliguins
DOCENTE ECA.
- MSc. Julio Rosas
TUTOR DE CURSO/GRADO
- Lc. Jorge Córdova
DOCENTE CULTURA FÍSICA.
- MSc. Haribel Espinoza
DOCENTE LENGUA EXTRANJERA.

Favor brindar el apoyo para la aplicación de instrumentos de investigación.

04 DIC. 2025



Ciudadela Universitaria Barrio El Olivo
Av.17 de Julio 5-21 y Gral. José María Córdova
Ibarra-Ecuador
Teléfono: (06) 2997.800 RUC: 10600011070001

Página 1 de 1

Anexo 2: Validaciones de los instrumentos**UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE****OFICIO**

Ibarra 21 de noviembre de 2025

MSc. Zoila Esther Realpe Zambrano
Docente

Asunto:

Solicito muy comedidamente, la revisión y validación del instrumento el mismo que permitirá asegurar la pertinencia, claridad y coherencia antes de su aplicación, el cual tiene como objetivo identificar las Actividades Lúdicas que aplican los Docentes de 7mo de Educación General Básica en la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre, con el fin de desarrollar mi trabajo de titulación. Estudiante del octavo semestre.

Por la atención dada al presente, le agradezco.

Atentamente,



Anahi Cinthya Toapanta Vinueza

Estudiante de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

C.I. 1005167976

Recibido
25-11-2025




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

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR UN
 PROFESIONAL EN EL ÁREA**

• **TEMA DE INVESTIGACIÓN**

Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 7mo de Educación General Básica del paralelo “C” en la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre.

Autores:

Anahi Cinthya Toapanta Vinueza

- **Tipo de Investigación:** Mixta- Cualitativa y Cuantitativa
- **Instrumento:** Encuesta a docentes de 7mo de Educación General Básica del paralelo “C” en la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre.
- **Población:** 4

• **DATOS INFORMATIVOS (EXPERTO):**

NOMBRES Y APELLIDOS	Zoila Esther Realpe Zambrano
CÉDULA DE IDENTIDAD	1001776473
TÍTULO DE MAYOR JERARQUÍA	Magister en Educación-E.E.F.F
CARGO ACTUAL	Docente titular de la FECYT
INSTITUCIÓN (es) QUE LABORA	Universidad Técnica del Norte
AÑOS DE EXPERIENCIA	15 años

• **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

UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE**OFICIO**

Ibarra 21 de noviembre de 2025

MSc. Vanessa Carolina Méndez Carvajal

Docente

Asunto:

Solicito muy comedidamente, la revisión y validación del instrumento el mismo que permitirá asegurar la pertinencia, claridad y coherencia antes de su aplicación, el cual tiene como objetivo identificar las Actividades Lúdicas que aplican los Docentes de 7mo de Educación General Básica en la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre, con el fin de desarrollar mi trabajo de titulación. Estudiante del octavo semestre.

Por la atención dada al presente, le agradezco.

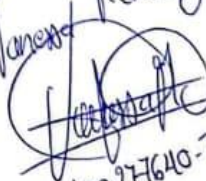
Atentamente,



Anahi Cinthya Toapanta Vinueza

Estudiante de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

CI. 1005167976

21 / Nov / 2025
Recibido
Vanessa Méndez

100277640-7



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

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR UN
 PROFESIONAL EN EL ÁREA**

• **TEMA DE INVESTIGACIÓN**

Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 7mo de Educación General Básica del paralelo “C” en la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre.

Autores:

Anahi Cinthya Toapanta Vinueza

- **Tipo de Investigación:** Mixta- Cualitativa y Cuantitativa
- **Instrumento:** Encuesta a docentes de 7mo de Educación General Básica del paralelo “C” en la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre.
- **Población:** 4

• **DATOS INFORMATIVOS (EXPERTO):**

NOMBRES Y APELLIDOS	Vaneessa Carolina Méndez Carvajal
CÉDULA DE IDENTIDAD	1002776407
TÍTULO DE MAYOR JERARQUÍA	Magister
CARGO ACTUAL	Docente Ocasional tiempo completo.
INSTITUCIÓN (es) QUE LABORA	Universidad Técnica del Norte
AÑOS DE EXPERIENCIA	3 años

• **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

UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE

OFICIO

Ibarra 08 de diciembre de 2025

MSc. Anita del Rocío Gudiño Noguera

Docente

Asunto:

Solicito muy comedidamente, la revisión y validación del instrumento el mismo que permitirá asegurar la pertinencia, claridad y coherencia antes de su aplicación, el cual tiene como objetivo identificar las Actividades Lúdicas que aplican los Docentes de 7mo de Educación General Básica en la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre, con el fin de desarrollar mi trabajo de titulación. Estudiante del octavo semestre.

Por la atención dada al presente, le agradezco.

Atentamente,



Anahi Cinthya Toapanta Vinueza

Estudiante de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

CL. 1005167976



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

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR UN
 PROFESIONAL EN EL ÁREA**

• **TEMA DE INVESTIGACIÓN**

Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 7mo de Educación General Básica del paralelo “C” en la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre.

Autores:

Anahi Cinthya Toapanta Vinueza

- **Tipo de Investigación:** Mixta- Cualitativa y Cuantitativa
- **Instrumento:** Encuesta a docentes de 7mo de Educación General Básica del paralelo “C” en la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre.
- **Población:** 4

• **DATOS INFORMATIVOS (EXPERTO):**

NOMBRES Y APELLIDOS	Annita del Rocio Gudiño Noguera
CÉDULA DE IDENTIDAD	101644432
TÍTULO DE MAYOR JERARQUÍA	Magister Pedagogía de la Actividad Física
CARGO ACTUAL	Docente.
INSTITUCIÓN (es) QUE LABORA	Universidad Técnica del Norte
AÑOS DE EXPERIENCIA	35 años

• **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

.....
 Nombre: *Luisa Gutierrez*
 Cl. *1001644432*

Anexo 3: Encuesta



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

ENCUESTA PARA DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA TEODORO GÓMEZ DE LA TORRE.

Objetivo: Identificar los tipos de actividades lúdicas que emplean los docentes con los estudiantes de 7mo de Educación General Básica paralelo “C” de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre.

La encuesta es breve y voluntaria, los datos obtenidos se manejarán de manera ética, confidencial y con fines académicos, no afectará los términos y condiciones de su empleo.

Datos generales

Sexo: Mujer_____ Hombre_____

Edad:

[☐] 20-30 años

[☐] 31-40 años

[☐] 41-50 años

[☐] 51 años a más

Años de experiencia:

[☐] 1-5 años

[☐] 6-10 años

[☐] 11-15 años

[☐] Más de 15 años

Indicaciones

Marque con una “X” la opción que mejor refleje la frecuencia con que realiza cada acción.

Escala de frecuencia:

Siempre

A veces

Rara vez

Nunca

1. ¿Con que frecuencia aplica juegos de reglas o juegos estructurados en sus clases?
 - ☐ Siempre
 - ☐ A veces
 - ☐ Rara vez
 - ☐ Nunca

2. ¿Aplica juegos de reglas considerando los recursos didácticos (espacio, materiales y estudiantes)?
 - ☐ Siempre
 - ☐ A veces
 - ☐ Rara vez
 - ☐ Nunca

3. ¿Se asegura que los estudiantes comprendan y respeten las reglas antes de jugar?
 - ☐ Siempre
 - ☐ A veces
 - ☐ Rara vez
 - ☐ Nunca

4. ¿Con que frecuencia aplica juegos cooperativos en sus clases?
 - ☐ Siempre
 - ☐ A veces
 - ☐ Rara vez
 - ☐ Nunca

5. ¿Aplica juegos cooperativos como herramienta para desarrollar habilidades motrices gruesas?
 - ☐ Siempre
 - ☐ A veces
 - ☐ Rara vez
 - ☐ Nunca

6. ¿Con que frecuencia aplica juegos sensoriales en su clase?
 - ☐ Siempre
 - ☐ A veces
 - ☐ Rara vez
 - ☐ Nunca

7. ¿Promueve el uso de diferentes materiales para los juegos sensoriales?
 - ☐ Siempre
 - ☐ A veces
 - ☐ Rara vez
 - ☐ Nunca

8. ¿Aplica juegos de persecución para promover un buen desarrollo motriz grueso?
- ☐ Siempre
 - ☐ A veces
 - ☐ Rara vez
 - ☐ Nunca
9. ¿Asigna roles o papeles dentro de los juegos de persecución?
- ☐ Siempre
 - ☐ A veces
 - ☐ Rara vez
 - ☐ Nunca
10. ¿Con que frecuencia utiliza juegos tradicionales para sus clases?
- ☐ Siempre
 - ☐ A veces
 - ☐ Rara vez
 - ☐ Nunca
11. ¿Aplica juegos tradicionales en su clase para promover las costumbres, valores y creencias de una cultura?
- ☐ Siempre
 - ☐ A veces
 - ☐ Rara vez
 - ☐ Nunca

Anexo 4: Test

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

Sujeto N°:**Edad:****Fecha:**

Objetivo: Caracterizar la motricidad gruesa en los estudiantes de 7mo de Educación General Básica paralelo “C” de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre.

TEST DE PICQ Y P. VAYER

PRUEBA N.º 1: Coordinación óculo manual

- **11 años:** Atrapar con una mano una pelota de 6 cm de diámetro, tirada desde 3m. él niño debe mantener el brazo caído a lo largo del cuerpo hasta que se le diga “cógela”. Tras 30” de reposo, el mismo ejercicio con la otra mano.

Intentos: 5 por cada mano**Faltas:** mejor mano ____/5 La otra mano de ____/5

- **12 años:** Acertar al blanco situado a 2,5 m de distancia y a la altura del pecho. (Tirar con el brazo flexionado, mano cerca del hombro. Pierna del lado de lanzamiento atrás).

Intentos: 5 por cada mano**Faltas:** mejor mano ____/5 La otra mano de ____/5**PRUEBA N.º 2: Coordinación dinámica**

- **11 años:** Saltar y tocarse los talones con las manos.

Intentos: 3**Faltas:** No llegar a tocarlos _____

- **12 años:** Saltar, sin impulso, sobre el mismo sitio, lo más alto posible, dando al menos tres palmadas antes de caer sobre las puntas de los pies.

Intentos: 3**Faltas:** Dar menos de tres palmadas _____

PRUEBA N° 3: Control postural

- **11 años:** Con los ojos cerrados, mantenerse sobre la pierna derecha, la izquierda flexionada en ángulo recto, muslo paralelo al derecho, en ligera abducción, brazos caídos durante 10 segundos. Tras 30" de reposo, cambiar a la otra.

Intentos: 2 por cada pierna

Faltas: Bajar más de tres veces la pierna. Tocar el suelo con el pie. Desplazarse. Saltar.

Pierna derecha_____ Pierna izquierda_____

- **12 años:** Con los ojos cerrados, brazos caídos, pies en línea, el talón de uno tocando la punta del otro (postura de Telema). **Durante 15"**

Intentos: 2 por cada pierna

Faltas: Balancearse. Pérdida de equilibrio. Desplazamiento del cuerpo. _____

PRUEBA N° 4: Organización látero-espacial 6 a 12 años.

- **11 años:** reconocimiento de la posición relativa de 3 objetos: tres pelotas separadas ligeramente (15cm) colocadas de izquierda a derecha, como sigue: roja, azul, verde.

Consigna: Cruza los brazos ¿tú ves estas tres pelotas? "sin moverte vas a contestar rápidamente las preguntas que te voy a hacer".

1. ¿La pelota roja está a la derecha o a la izquierda de la azul? _____
2. ¿La pelota azul está a la derecha o a la izquierda de la roja? _____
3. ¿La pelota azul está a la derecha o a la izquierda de la verde? _____
4. ¿La pelota verde está a la derecha o a la izquierda de la azul? _____
5. ¿La pelota verde está a la derecha o a la izquierda de la roja? _____
6. ¿La pelota roja está a la derecha o a la izquierda de la verde? _____

Resultado: ____/ 6.

- **12 años:** reconocimiento y recuerdo de la posición relativa de tres objetos: mismas pelotas, cambiando la posición.

Consigna: "fíjate bien como están colocadas las pelotas y recuérdalo, porque las voy a quitar". Se deja observar durante 30", luego se las quitan, y empieza las preguntas:

1. ¿La pelota azul estaba a la derecha o a la izquierda de la verde? _____

2. ¿La pelota azul estaba a la derecha o a la izquierda de la roja? _____
3. ¿La pelota verde estaba a la derecha o a la izquierda de la azul? _____
4. ¿La pelota verde estaba a la derecha o a la izquierda de la roja? _____
5. ¿La pelota roja estaba a la derecha o a la izquierda de la verde? _____
6. ¿La pelota roja estaba a la derecha o a la izquierda de la azul? _____

Resultado: ____/ 6.

PRUEBA Nº 6: Lateralización

Anotar en cada prueba la mano utilizada: **D. para la derecha, I. para la izquierda** y 2 para las dos manos. **Indicación al niño:** “vamos a jugar un poco. Tú vas a tratar de hacer lo que yo te pida. Vamos a ver”. O, vamos a usar mucho la imaginación... Con los niños pequeños es a menudo necesario explicar y comentar los gestos solicitados, pero no deben ser nunca mostrados ni siquiera insinuados. Imitar los gestos siguientes:

- 1) Tirar una pelota. _____
- 2) Dar cuerda al despertador. _____
- 3) Clavar un clavo. _____
- 4) Cepillarse los dientes. _____
- 5) Peinarse. _____
- 6) Girar el pomo de una puerta. _____
- 7) Sonarse. _____
- 8) Utilizar las tijeras. _____
- 9) Cortar con un cuchillo. _____
- 10) Escribir. _____

Anexo 5: Consentimiento informado



UNIDAD EDUCATIVA "TEODORO GÓMEZ DE LA TORRE"

ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimados padres y/o representantes legales:

Reciban un cordial saludo.

Por medio de la presente, me permito informarles que la estudiante Anahi Cinthya Toapanta Vinueza, de la Universidad "Técnica del Norte" de 8vo semestre de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, se encuentra desarrollando un trabajo de investigación con fines académicos.

Con el objetivo de obtener información necesaria para el desarrollo de esta investigación, se solicita de manera respetuosa su autorización para que su representado/a participe voluntariamente en las siguientes actividades:

Aplicación de test de motricidad gruesa

El test contempla actividades físicas simples y seguras, como:

- Mantener el equilibrio
- Saltar con ambos pies
- Lanzar objetos pequeños a corta y larga distancia
- Coordinar movimientos

Beneficios

Permite identificar el nivel de desarrollo motor del niño/a, además contribuye a fortalecer propuestas educativas y recreativas

Confidencialidad

La información recopilada será utilizada exclusivamente con fines académicos. Los datos obtenidos serán manejados de forma confidencial, anónima, sin afectar de ninguna manera la integridad física, emocional o el rendimiento académico de los estudiantes.

Es importante señalar que la participación de los estudiantes será totalmente voluntaria.

Agradecemos de antemano su colaboración.

AUTORIZACION DEL REPRESENTANTE LEGAL

Yo, _____ con cédula N° _____, padre/ madre/ representante legal del estudiante _____.

Declaro haber leído y comprendido el contenido de este documento.

Autorizo de manera libre y voluntaria la participación de mi hijo(a) en la aplicación del test de motricidad gruesa.

Firma del representante: _____

Fecha: _____

Anexo 6: Fotografías



