



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA DE ENTRENAMIENTO DEPORTIVO

INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

MODALIDAD PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

TEMA:

“El juego como estrategia para el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del club Sociedad Deportiva Rayo”

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de licenciada en entrenamiento deportivo

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas.

AUTORA

Ulcuango Ulcuango Jenifer Gissela

DIRECTORA

Msc. Realpe Zambrano Zoila Esther

ASESOR

Dr. Yandún Yalamá Segundo Vicente

Ibarra – febrero – 2026



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1752381275		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Ulcuango Ulcuango Jenifer Gissela		
DIRECCIÓN:	Cayambe		
EMAIL:	jgulcuangou@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO	022129017	TELF. MÓVIL:	0979301856

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	El juego como estrategia para el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del Club Sociedad Deportiva Rayo.
AUTORA:	Ulcuango Ulcuango Jenifer Gissela
FECHA:	05 de febrero del 2026
SOLO PARA TRABAJOS DE TITULACIÓN	
CARRERA / PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> GRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en Entrenamiento Deportivo
DIRECTOR:	Msc. Realpe Zambrano Zoila Esther

AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Ulcuango Ulcuango Jenifer Gissela, con cédula de identidad Nro. 1752381275, en calidad de autor y titular de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de integración curricular descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del Material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la ley de Educación Superior Artículo 144.

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

EL AUTOR:



Firma:

Ulcuango Ulcuango Jenifer Gissela

C.I: 1752381275

CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asumen la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

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

EL AUTOR:



Firma:

Ulcuango Ulcuango Jenifer Gissela

C.I: 1752381275

APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR

El Comité Calificado del trabajo de Integración Curricular de tema: "El juego como estrategia para el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del club Sociedad Deportiva Rayo" elaborado por Ulcuango Ulcuango Jenifer Gissela, previo a la obtención del Título de Licenciada en Entrenamiento Deportivo, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:



Firmado electrónicamente por:
**ZOILA ESTHER REALPE
ZAMBRANO**

Validar únicamente con FirmaEC

.....
Msc. Realpe Zambrano Zoila Esther

C.I: 1001776473



Firmado electrónicamente por:
**SEGUNDO VICENTE
YANDUN YALAMA**

Validar únicamente con FirmaEC

.....
Msc. Yandún Yalamá Segundo Vicente

C.I.: 1001684685

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi papito Rami quien tuvo que partir sin verme lograr y culminar mis estudios, a mi mamita Anita por ser mi pilar fundamental en cada proceso de mi vida, quien con su amor me supo apoyar, aconsejar y guiar al camino del bien.

A mis ñaños Widman, Johanna y mi sobrina Danna por inspirarme, ayudarme y ser mis guías en cada proceso académico.

Y me dedico este trabajo de titulación a mí mismo, por la perseverancia, por lograr superar mis problemas emocionales, por no rendirme ante las dificultades.

J. Gissela Ulcuango

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, a Dios por permitirme cumplir con este propósito de mi vida y haberme dado unos padres que me brindaron su amor y apoyo incondicional.

A mi querida Universidad Técnica del Norte, a la Carrera de Entrenamiento Deportivo y sus docentes. De manera especial al coordinador Dr. Yandún Yalamá Vicente, a mi directora Msc. Realpe Zambrano Zoila Esther que fueron guía para culminar con mi informe de grado.

J. Gissela Ulcuango

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo analizar la influencia del juego como estrategia metodológica en el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del Club Sociedad Deportiva Rayo de la ciudad de Cayambe. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño preexperimental de tipo pretest y post test, aplicado a una muestra de ocho niños pertenecientes al club deportivo. Para la recolección de datos se utilizó el Test de Desarrollo Motor Grueso TGMD-2, con el fin de evaluar las habilidades locomotrices y de manipulación y control de objetos antes y después de la aplicación de un programa de juegos y actividades lúdicas, diseñado específicamente para estimular el desarrollo motor infantil. Adicionalmente, se aplicó una encuesta dirigida a los entrenadores para identificar el uso del juego como recurso metodológico dentro del entrenamiento deportivo. Los resultados del pretest evidenciaron un nivel de desarrollo motor bajo a moderado, con porcentajes que oscilaron entre el 10% y el 75%, reflejando dificultades en la coordinación, el equilibrio, la agilidad y la reacción. Tras la intervención, los resultados del post test mostraron una mejora significativa en todas las destrezas evaluadas, alcanzando porcentajes entre el 50% y el 100%, lo que demuestra un incremento notable en el desempeño motor de los niños. Las mayores mejoras se observaron en las habilidades de control y manipulación de objetos, así como en las destrezas locomotrices. Los resultados de la encuesta aplicada a los entrenadores indicaron que el 100% considera que el juego favorece el desarrollo motor, destacando beneficios como el aumento de la motivación, la concentración, la creatividad y la confianza en los niños durante las sesiones de entrenamiento. Se concluye que el juego constituye una estrategia metodológica eficaz dentro del entrenamiento deportivo infantil, ya que contribuye de una manera positiva al desarrollo motor, social y emocional de los niños de 8 a 9 años del Club Sociedad Deportiva Rayo, evidenciando una relación directa entre la práctica de juegos motrices y la mejora de las habilidades motrices básicas.

Palabras clave: juego, desarrollo motor, entrenamiento deportivo infantil, habilidades motrices, TGMD-2.

ABSTRACT

The present research aimed to analyze the influence of play as a methodological strategy on the motor development of children aged 8 to 9 years from the Sociedad Deportiva Rayo Club in the city of Cayambe. The study was conducted under a quantitative approach, with a pre-experimental pretest–posttest design, applied to a sample of eight children belonging to the sports club. For data collection, the Gross Motor Development Test (TGMD-2) was used to assess locomotor skills and object control and manipulation skills before and after the application of a program of games and playful activities specifically designed to stimulate children’s motor development. Additionally, a survey was administered to the coaches to identify the use of play as a methodological resource within sports training. The pretest results showed a low to moderate level of motor development, with percentages ranging from 10% to 75%, reflecting difficulties in coordination, balance, agility, and reaction. After the intervention, the posttest results showed a significant improvement in all the evaluated skills, reaching percentages between 50% and 100%, which demonstrates a notable increase in the children’s motor performance. The greatest improvements were observed in object control and manipulation skills, as well as in locomotor skills. The results of the survey applied to the coaches indicated that 100% of them consider that play promotes motor development, highlighting benefits such as increased motivation, concentration, creativity, and confidence in children during training sessions. It is concluded that play constitutes an effective methodological strategy within children’s sports training, as it contributes positively to the motor, social, and emotional development of children aged 8 to 9 years from the Sociedad Deportiva Rayo Club, evidencing a direct relationship between the practice of motor games and the improvement of basic motor skills.

Keywords: play, motor development, children’s sports training, motor skills, TGMD-2.

INDICE DE CONTENIDOS

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA	ii
AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD	iii
CONSTANCIAS	iv
CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.....	v
APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR	vi
DEDICATORIA.....	vii
AGRADECIMIENTO	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT	x
INDICE DE CONTENIDOS.....	xi
ÍNDICE DE TABLAS	xvii
ÍNDICE DE FIGURAS	xviii
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	xix
INTRODUCCIÓN	1
Motivaciones para la investigación	1
Problema de investigación.....	1
Contextualización a nivel nacional.....	2
Contextualización a nivel de la provincia	2
Contextualización a nivel local	3
Delimitación del problema	3
Delimitación espacial	3
Delimitación temporal.....	4
Formulación del problema	4
Antecedentes	5

Justificación.....	8
Base legal	9
Línea de investigación.....	10
Factibilidad.....	10
Objetivos	10
Objetivo General	10
Objetivos Específicos	10
Hipótesis de investigación (HI)	11
Hipótesis de investigación (HO)	11
Capítulo I: Marco Referencial	12
1.1 Conceptos de juego	12
1.1.1 Características del juego infantil	13
1.1.2 Tipos de juegos	13
1.2 Estrategias con actividades lúdicas	15
1.2.1 Concepto de estrategias	15
1.2.2 Concepto de actividades lúdicas	16
1.2.3 Concepto de lúdicas	16
1.3 Psicomotricidad	17
1.4 Motricidad	17
1.4.1 Motricidad gruesa.....	18
1.4.2 Motricidad fina.....	18
1.5 Desarrollo motor	19
1.6 Habilidades motoras	19
1.6.1 Habilidades locomotrices	20
1.6.2. Habilidades no locomotrices	20

1.6.3 Habilidades de manipulación y control de objetos.....	21
1.7 Coordinación	21
1.7.1 Capacidades coordinativas	21
1.7.2 Equilibrio.....	22
1.7.3 Ritmo.....	22
1.7.4 Reacción	23
1.7.5 Orientación	23
1.7.6 Agilidad.....	24
1.8. Test.....	24
1.8.1 Test TGMD-2.....	25
1.8.2 Encuesta	25
1.9 Programa de juegos	25
1.10 Marco Legal	26
1.10.1 Ley del deporte, Educación Física y Recreación.....	26
1.10.2 Constitución de la República del Ecuador	26
1.10.3 Líneas de investigación de la Universidad Técnica del Norte	27
Capítulo II: Materiales y Métodos.....	28
2.1 Descripción del área de estudio.....	28
2.2 Enfoque	28
2.2.1 Enfoque cuantitativo	28
2.3 Tipo de investigación	28
2.3.1 Tipo de investigación explicativo.....	28
2.3.2 Tipo de investigación de campo.....	29
2.4 Diseño de investigación.....	29
2.4.1 Diseño de investigación preexperimental.....	29

2.4.2	Diseño de investigación de corte: longitudinal.....	29
2.5	Métodos de investigación.....	30
2.5.1	Método deductivo.....	30
2.5.2	Método Sintético	30
2.5.3	Método Estadístico	30
2.6	Técnicas e instrumentos	31
2.6.1	Encuesta	31
2.6.2	Test TGMD-2.....	31
2.7	Hipótesis.....	31
2.7.1	Hipótesis de investigación.....	32
2.7.2	Hipótesis nula.....	32
2.8	Matriz de operacionalización de variables	32
2.8.1	Matriz de variables independientes	33
2.8.2	Matriz de variables dependientes	34
2.9	Población.....	36
2.9.1	Muestra.....	36
2.10	Procedimiento y análisis de datos	36
2.10.1	Procedimientos	37
2.10.2	Análisis de datos.....	38
Capítulo III:	Resultados y Discusión.....	43
3.1	Análisis del Test TGMD-2.....	43
3.1.1	Sub prueba de locomoción:	43
3.1.2	Sub de manipulación y control de objetos	53
3.2	Análisis de la encuesta	64
3.2.1	Análisis pregunta 1.....	64

3.2.2 Análisis pregunta 2.....	65
3.2.3 Análisis pregunta 3.....	66
3.2.4 Análisis pregunta 4.....	67
3.2.5 Análisis pregunta 5.....	68
3.3 Discusión de Resultados.....	69
Capítulo IV: Propuesta	71
4.1 Título de la propuesta	71
4.2 Introducción de la propuesta	71
4.3 Justificación de la propuesta	71
4.4 Fundamentación teórica de la propuesta	72
4.4.1 Concepto de programa de juegos	72
4.4.2 Importancia del juego en el aprendizaje.....	73
4.4.3 Importancia de la actividad física y el juego en el desarrollo motor.....	73
4.4.4 Juego recreativos como estrategia.....	74
4.4.5 Importancia del desarrollo motor	74
4.5 Descripción de la propuesta	74
4.6 Objetivos de la propuesta	75
4.6.1 Objetivo general	75
4.6.2 Objetivos específicos.....	75
4.7 Programa de juegos	76
4.8 Viabilidad de la propuesta.....	97
4.9 Factibilidad de la propuesta.....	97
CONCLUSIONES	98
RECOMENDACIONES	99
GLOSARIO DE TÉRMINOS	100

	xvi
REFERENCIAS BIBLIOGRAFÍA.....	102
ANEXOS.....	108
ILUSTRACIONES.....	118

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Matriz de variable independientes.....	33
Tabla 2. Matriz de variables dependientes	34
Tabla 3. Subpruebas de locomoción: Correr	44
Tabla 4. Subpruebas de locomoción: Galopeo.....	45
Tabla 5. Subpruebas de locomoción: Salto en un pie.....	47
Tabla 6. Subpruebas de locomoción: Saltar sobre un objeto.....	49
Tabla 7. Subpruebas de locomoción: Salto horizontal	50
Tabla 8. Subpruebas de locomoción: Deslizarse	52
Tabla 9. Subprueba de Manipulación: Batear	54
Tabla 10. Subprueba de Manipulación: Dribleo estacionario	55
Tabla 11. Subprueba de Manipulación: Atrapar	57
Tabla 12. Subprueba de Manipulación: Patear.....	59
Tabla 13. Subprueba de Manipulación: Lanzar por encima del brazo	60
Tabla 14. Subprueba de Manipulación: Lanzar por debajo del brazo.....	62
Tabla 15. Análisis de la encuesta a los entrenadores: Pregunta 1	64
Tabla 16. Análisis de la encuesta a los entrenadores: Pregunta 2	65
Tabla 17. Análisis de la encuesta a los entrenadores: Pregunta 3	66
Tabla 18. Análisis de la encuesta a los entrenadores: Pregunta 4	67
Tabla 19. Análisis de la encuesta a los entrenadores: Pregunta 5	68

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Ubicación Complejo Deportivo Sociedad Deportiva Rayo.	4
Figura 2. Subpruebas de locomoción: Correr.....	44
Figura 3. Subpruebas de locomoción: Galopeo	46
Figura 4. Subpruebas de locomoción: Salto en un pie	47
Figura 5. Subpruebas de locomoción: Saltar sobre un objeto	49
Figura 6. Subpruebas de locomoción: Salto horizontal.....	51
Figura 7. Subpruebas de locomoción: Deslizarse	52
Figura 8. Subprueba de Manipulación: Batear.....	54
Figura 9. Subprueba de Manipulación: Dribleo estacionario.....	56
Figura 10. Subprueba de Manipulación: Atrapar	57
Figura 11. Subprueba de Manipulación: Patear	59
Figura 12. Subprueba de Manipulación: Lanzar por encima del brazo	61
Figura 13. Subprueba de Manipulación: Lanzar por debajo del brazo	63

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 . Espacios deportivos utilizados para la aplicación de instrumentos y técnicas de investigación dentro del Club Sociedad Deportiva Rayo.....	118
Ilustración 2 . Aplicación del test TGMD-2 a los niños del Club Sociedad Deportiva Rayo.	118
Ilustración 3 . Aplicación de test TGMD-2 a los niños del Club Sociedad Deportiva Rayo.	118
Ilustración 4 . Aplicación de la guía didáctica a los niños del Club Sociedad Deportiva Rayo.	119
Ilustración 5 . Aplicación de la guía didáctica a los niños del Club Sociedad Deportiva Rayo.	119
Ilustración 6 . Aplicación de la guía didáctica a los niños del Club Sociedad Deportiva Rayo.	119
Ilustración 7 . Aplicación de la guía didáctica a los niños del Club Sociedad Deportiva Rayo.	120
Ilustración 8 . Aplicación de test TGMD-2 a los niños del Club Sociedad Deportiva Rayo.	120
Ilustración 9 . Aplicación del test TGMD-2 a los niños del Club Sociedad Deportiva Rayo.	120
Ilustración 10 . Aplicación de la encuesta a los entrenadores del Club Sociedad Deportiva Rayo.	121

INTRODUCCIÓN

Motivaciones para la investigación

La presente investigación busca captar la importancia del juego o más conocida como actividades lúdicas siendo una estrategia en los niños en pleno desarrollo motor. Considerando que el juego es una actividad que los niños toman con naturalidad siendo un impulso de motivación, recreación y aportando al desarrollo de los niños a temprana edad, ayudando a mejorar sus habilidades físicas, sociales, emocionales y cognitivas, por lo tanto, busca explorar e investigar como el juego y la actividad lúdica puede ser una herramienta eficaz en los diferentes métodos de aprendizaje y entrenamiento deportivo para mejorar las habilidades motoras de los niños de 8 a 9 años en el club S.D. Rayo de la ciudad de Cayambe.

Las actividades lúdicas o juegos constituyen un recurso fundamental dentro de las clases de educación física como entrenamientos en los niños, ya que favorecen el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes. (Munzon-Chuya & Jarrín-Navas, 2021) coinciden en que el juego, más allá de ser una actividad recreativa, responde a objetivos pedagógicos claros, permitiendo mantener el interés, la motivación y la participación activa de los niños durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Asimismo, se destaca que cualquier juego puede adaptarse a distintos propósitos, siempre que el docente seleccione y diseñe las actividades considerando la edad y el nivel de desarrollo de los estudiantes, lo que evita el desinterés o el abandono de la actividad. Por otro lado, las actividades lúdicas permiten que los niños asumen un rol protagónico en su aprendizaje, construyendo conocimientos y desarrollando habilidades de manera dinámica, agradable y motivadores, lo que favorece al desarrollo integral significativo.

Problema de investigación

En la actualidad, en el desarrollo de los niños en distintas escuelas de formación deportiva existe el juego, que es una herramienta que no solo proporciona diversión, sino también ayuda en el aprendizaje, adquisición y el desarrollo de habilidades motoras.

En distintos contextos educativos y deportivos se ha evidenciado que el trabajo de la motricidad no siempre se aborda de manera planificada, creativa y acorde a las necesidades e intereses de los niños. En muchos casos, las prácticas tradicionales y el énfasis excesivo en la competencia limitan el uso del juego como estrategia pedagógica, reduciendo las oportunidades

para potenciar el desarrollo de las habilidades motrices básicas y el aprendizaje significativo. (Burgos Angulo et al., 2023)

Sin embargo, en ciertos clubes deportivos se ha observado que en algunas actividades físicas limitan el potencial del juego centrándose de manera rígida en la competencia y es por ello que se contextualizó de la siguiente manera:

Contextualización a nivel nacional

A nivel nacional se ha incrementado proyectos deportivos para niños, niñas y adolescentes para poder disminuir el porcentaje de sedentarismo, ansiedad, depresión y aislamiento, los cuales no han obtenido los resultados necesarios para cumplir las metas propuestas, esto se debe a la falta de espacios recreativos inspirados al deporte y la actividad física, la falta de personal capacitado como entrenadores deportivos que puedan brindar conocimientos sobre sus beneficios positivos en la salud contribuyendo al bienestar físico, emocional y social.

Según Barrezueta (2019) de acuerdo con lo establecido en el artículo 381 de la constitución de la República del Ecuador, el estado asume la responsabilidad de garantizar la protección, promoción y articulación de la cultura física, la cual integra el deporte, la educación física y la recreación, reconociéndolas como actividades fundamentales que aportan al bienestar, la salud, la formación y el desarrollo integral de las personas.

Contextualización a nivel de la provincia

A nivel provincial se ha observado el desarrollo de la condición física precoz en los deportistas centrándose en un solo deporte desde su niñez obteniendo de ello como consecuencia lesiones y frustraciones a temprana edad, es decir, que estos niños al llegar a su adolescencia ya no muestran motivación y un rendimiento físico adecuado.

El Código de la Niñez y Adolescencia reconoce que los niños, niñas y adolescentes tienen derecho al descanso, la reacción, el juego y la práctica deportiva, como actividades propias de cada etapa de su desarrollo.

Asimismo, El Congreso Nacional (2014) dice que los centros educativos y deportivos deben disponer de áreas destinadas a actividades deportivas, recreativas, artísticas y culturales, asignando los recursos necesarios para su desarrollo. Estas disposiciones buscan asegurar que el deporte y el juego sean concebidos como medios para el desarrollo integral, el bienestar y la

formación de los niños, evitando enfoques excesivamente competitivos que puedan afectar a su crecimiento físico, emocional y social.

Contextualización a nivel local

A nivel local en el club deportivo S.D Rayo se ha observado que los niños de 8 a 9 años presentan dificultades motoras y se origina por diversas causas que influyen directamente en el desempeño deportivo y su desarrollo integral. Entre las principales causas se encuentra el enfoque rígido hacia la competencia mismo que genera presión familiar y social sobre los niños. Asimismo, la falta de recursos y de espacios adecuados limitan las oportunidades de sesiones de entrenamiento deportivo. A esto se suma el desconocimiento de los beneficios del juego para el desarrollo motor.

Como consecuencia los niños experimentan diversos efectos negativos. En primer lugar, se observa un aumento del estrés y la ansiedad, lo que disminuye su motivación y rendimiento. Además, se incrementa el riesgo de lesiones debido a una inadecuada preparación. Finalmente, se presenta un retraso en el desarrollo de las habilidades motoras acompañado de dificultades para el trabajo individual y en equipo.

Por lo tanto, este estudio tiene como propósito incentivar nuevas sesiones de entrenamiento en donde sensibilicemos el juego como una estrategia efectiva para el desarrollo motor de los niños ya que durante la etapa de la infancia en la vida les proporciona beneficios para explorar, practicar y mejorar sus habilidades motrices básicas.

Delimitación del problema

Delimitación espacial

Esta investigación se llevó a cabo en las instalaciones del Complejo Deportivo Sociedad Deportiva Rayo, ubicado en la urbanización Víctor Cartagena, tras la Escuela Samuel Beckett, en la ciudad de Cayambe (código de ubicación: 2RVV+5Q3).

Figura 1. Ubicación Complejo Deportivo Sociedad Deportiva Rayo.



Fuente. (Google Maps, 2025)

Delimitación temporal

Esta investigación se realizó durante el periodo comprendido entre abril y agosto de 2025, abarcando instrumentos y técnicas de investigación realizadas en el Complejo Deportivo Sociedad Deportiva Rayo durante esos meses.

Formulación del problema

Luego de realizar un análisis preliminar, se pudo detectar que el problema principal dentro de la academia formativa de fútbol son las dificultades motoras en los niños de 8 a 9 años del club Sociedad Deportiva Rayo, que podrían estar relacionados con la falta de juegos lúdicos y recreativos en las sesiones de entrenamiento dependiendo su edad, perjudicando la capacidad para exponer su potencial.

Por lo tanto, surge la interrogante:

¿De qué manera el juego influye como estrategia en el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del club Sociedad Deportiva Rayo de la ciudad de Cayambe?

Antecedentes

La presente investigación se refiere al juego como estrategia que influye en el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del Club Sociedad Deportiva Rayo de la ciudad de Cayambe.

El juego, siendo una de las actividades con mayor relevancia en el desarrollo de los niños, ayuda a fomentar sus habilidades motoras físicas, cognitivas, emocionales y sociales, en el cual intervienen la mejora de sus capacidades de razonamiento, atención, percepción, coordinación, forma de resolver conflictos y promueve el bienestar de su motricidad gruesa y fina según los siguientes autores:

Un estudio desarrollado por Suarez Florian (2025) sobre los juegos didácticos en el desarrollo de habilidades motoras en niños, tuvo como objetivo general analizar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo motor de niños. La investigación se desarrolló bajo un enfoque de revisión sistemática, siguiendo el protocolo PRISMA. La muestra estuvo conformada por catorce investigaciones publicadas entre los años 2021 y 2025 obtenidos de bases de datos científicas. Los resultados evidenciaron que los juegos didácticos, tanto físicos, manipulativos como digitales interactivas, generaron efectos positivos significativos en la motricidad gruesa, especialmente en el equilibrio, la coordinación y la precisión de los movimientos, además de aumentar la participación y concentración de los niños. Como conclusión, se determinó que el juego es una estrategia efectiva para el desarrollo motor; sin embargo, se recomienda fortalecer la capacitación docente e impulsar más investigaciones a largo plazo.

García Molina (2023) realizó un estudio titulado "Actividades Lúdicas en el desarrollo psicomotriz en niños de 8 a 10 años", tuvo como objetivo general analizar el desarrollo psicomotriz de niños de 8 a 10 años mediante actividades lúdicas. El estudio se desarrolló bajo un diseño preexperimental, con enfoque cuantitativo y alcance longitudinal. La muestra estuvo conformada por veinticuatro niños de la Unidad Educativa San Rafael del cantón Cañar. Para la recolección de datos se utilizó el test neuromotriz EVANM, aplicado en un pretest y post test para evaluar patrones básicos de movimiento, equilibrio, tono muscular y control postural. Los resultados del pretest evidenciaron dificultades en algunas dimensiones de la motricidad; sin embargo, el post test mostró mejoras significativas luego de la aplicación de una intervención basada en actividades lúdicas durante 24 sesiones. Como conclusión se determinó que las actividades lúdicas influyen positivamente en el desarrollo psicomotriz, fortaleciendo las habilidades motrices en niños de edad escolar.

Rodríguez et al. (2023) realizaron un estudio titulado "Impacto de los juegos recreativos en el desarrollo motor del alumnado de primaria", tuvo como objetivo general determinar el impacto de los juegos recreativos en el desarrollo motor de estudiantes de nivel primario en clases de Educación Física. La investigación se desarrolló con un enfoque mixto. La muestra estuvo conformada por treinta y nueve estudiantes de una población total de setenta y uno. Los resultados indicaron que los juegos recreativos son una herramienta efectiva para mejorar las habilidades motoras y aumentar la motivación de los estudiantes. Se concluyó que el uso de juegos recreativos favorece el desarrollo motor y permite un aprendizaje más divertido y significativo.

García Basurto et al. (2025) realizaron un estudio titulado "La relación entre el juego simbólico y el desarrollo motor", el estudio tuvo como objetivo general analizar la relación entre el juego simbólico y el desarrollo cognitivo, emocional y social en niños de la primera infancia. El tipo de estudio fue cualitativo, con un diseño de revisión bibliográfica, basado en el análisis de artículos científicos, libros y fuentes académicas especializadas. La muestra estuvo conformada por diversas investigaciones previas relacionadas con el juego simbólico y el desarrollo infantil. Los resultados evidenciaron que el juego simbólico permite a los niños representar situaciones de la vida diaria, asumir roles y desarrollar la imaginación, el lenguaje y la capacidad para resolver problemas. Además, favorece la construcción de representaciones mentales que facilitan el aprendizaje de conceptos abstractos. Se concluyó que el juego simbólico es una estrategia fundamental para el desarrollo integral infantil, ya que fortalece el aprendizaje, el desarrollo cognitivo, emocional y social, y mejora la interacción del niño con su entorno de manera significativa.

Cortina Núñez et al. (2021) en su investigación titulada "Efectos del juego sobre las capacidades psicomotoras en escolares de primera de sabana Atlántico, Colombia: Programa AMISDA", el estudio tuvo como objetivo general determinar el efecto del juego en las capacidades psicomotoras de niños de primaria de 6 a 10 años del municipio de Sabanalarga, Atlántico (Colombia). La investigación se desarrolló mediante un diseño cuasiexperimental y longitudinal, con grupo experimental y grupo de control. La muestra estuvo conformada por 210 niños de primero a quinto grado, seleccionados por conveniencia, pertenecientes a dos instituciones educativas. Los resultados evidenciaron que el grupo experimental mostró mejoras significativas en las capacidades psicomotoras luego de una intervención basada en juegos durante 24 sesiones, mientras que el grupo de control no presentó cambios. En cuanto

al IMS, la mayoría de los niños se ubicó en rangos adecuados, aunque se identificaron casos de sobrepeso y obesidad. Se concluyó que la aplicación de un programa de juegos mejora de manera significativa las capacidades psicomotoras en niños de 6 a 10 años.

Morocho Muñoz (2023) que realizó un estudio de investigación titulado "Estrategias lúdicas para potenciar la atención y el tiempo de concentración en estudiantes de 8 a 9 años de educación general básica de la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado, año 2022"; que tuvo como objetivo proponer una guía de estrategias lúdicas acorde a la edad de los estudiantes de cuarto grado, con la finalidad de apoyar a los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje y mejorar la atención y concentración de los niños. La investigación tuvo un enfoque cualitativo, con diseño descriptivo, utilizando como técnicas la observación y el diario de campo. La muestra estuvo conformada por estudiantes de cuarto grado y docentes, quienes participaron en el proceso de observación y análisis del aprendizaje. Los resultados evidenciaron que los estudiantes presentan dificultades en la atención y concentración, lo que afecta su rendimiento académico; por ello, las estrategias lúdicas contribuyen a mejorar el interés, el tiempo de concentración y la comprensión de los contenidos. Se concluyó que la aplicación de estrategias lúdicas favorece el aprendizaje significativo, permitiendo que los estudiantes alcancen mejores resultados académicos y reflejen avances en su proceso educativo.

Enrique Melián et al. (2021) en su investigación titulada juegos menores para mejorar habilidades motrices básicas en escolares de 8 a 9 años en tiempos de pandemia, con el objetivo del estudio fue proponer una guía de estrategias lúdicas acorde a la edad de los estudiantes de cuarto grado, con la finalidad de apoyar a los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje y mejorar la atención y concentración de los niños. La investigación tuvo un enfoque cualitativo, con diseño descriptivo, utilizando como técnicas de observación y el diario de campo. La muestra estuvo conformada por estudiantes de cuarto grado y docentes, quienes participaron en el proceso de observación y análisis del aprendizaje. Los resultados evidenciaron que los estudiantes presentan dificultades en la atención y concentración, lo que afecta su rendimiento académico, por ello, las estrategias lúdicas contribuyen a mejorar en interés, el tiempo de concentración y la comprensión de los contenidos. Se concluyó que la aplicación de estrategias lúdicas favorece el aprendizaje significativo, permitiendo que los estudiantes alcancen mejores resultados académicos y reflejen avances en su proceso educativo.

Estos antecedentes se relacionan con la presente investigación, ya que respalda el uso del juego como estrategia metodológica para mejorar el desarrollo motor en niños de edades similares.

Justificación

La presente investigación surge de la necesidad de fortalecer los procesos de formación deportiva infantil, específicamente en niños de 8 a 9 años, mediante el uso del juego como estrategia metodológica para el desarrollo motor. En la actualidad, en algunas escuelas y clubes deportivos se priorizan métodos tradicionales y enfoques competitivos que no siempre responden a las características, necesidades e intereses propios de la edad infantil, lo que limita el desarrollo integral de los niños.

La presente investigación es de gran importancia para la ciudadanía cayambeña porque evidencia sobre el valor del juego en el desarrollo motor de los niños, destacándolo como una herramienta esencial para el desarrollo motor. A través del estudio, se busca demostrar que las actividades lúdicas, cuando son planificadas y aplicadas adecuadamente, contribuyen de manera significativa al fortalecimiento de las habilidades motrices en los niños.

El principal aporte de la presente investigación consiste en proporcionar información científica y pedagógica sobre la efectividad del juego como estrategia para el desarrollo motor de los niños. Los resultados obtenidos servirán como referencia para los entrenadores, docentes de educación física y profesionales del deporte interesados en mejorar sus metodologías de enseñanza y entrenamiento en edades formativas. Asimismo, el estudio aporta un programa de actividades lúdicas y juegos, el cual puede ser replicado o adaptado en otros clubes deportivos o contextos educativos, favoreciendo así prácticas más inclusivas, motivadoras y acordes al desarrollo infantil.

Los beneficiarios directos son los niños de 8 a 9 años del club Deportivo Rayo, mientras que los beneficiarios indirectos son los entrenadores, docentes y padres de familia quienes podrán utilizar los juegos lúdicos en la práctica deportiva que ayudará en el desarrollo físico, social y emocional de los niños.

Este estudio tiene como utilidad teórica para contribuir y fortalecer futuras investigaciones relacionadas con los juegos, las actividades lúdicas siendo una estrategia para el desarrollo motor en niños aplicadas al deporte.

Como utilidad práctica, la investigación ofrece a entrenadores y docentes una alternativa metodológica basada en el juego, que facilita las sesiones de entrenamiento haciéndolas más dinámicas, motivadoras adecuadas a la edad de los niños. La aplicación de un programa de juegos contribuye a mejorar el desarrollo motor, la participación activa y el interés de los niños por la actividad física, favoreciendo un aprendizaje significativo y un entorno deportivo más saludable.

En la utilidad metodológicamente el estudio proporciona instrumentos y procedimientos que pueden ser replicados en investigaciones similares relacionadas con el desarrollo motor infantil.

Base legal

La presente investigación se fundamenta en el marco legal vigente del Ecuador, el cual reconoce al juego, la reacción y el deporte como derechos fundamentales de los niños, niñas y adolescentes, y como medios esenciales para su desarrollo integral, físico, cognitivo, emocional y social.

La Constitución de la República del Ecuador (2008) en el artículo 381, establece que el estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física, la cual comprende el deporte, la educación física y la recreación, considerándolas actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas. Este principio respalda el uso del juego como estrategia metodológica dentro de los procesos de formación deportiva infantil.

De igual manera, el Código de la Niñez y Adolescencia (2017) en el artículo 48, garantiza el derecho de los niños, niñas y adolescentes a la recreación, al descanso, al juego y al deporte, señalando como obligación del estado y de los gobiernos seccionales promover prácticas lúdicas acordes a cada etapa evolutiva, así como garantizar espacios seguros y adecuados para su desarrollo. Esta normativa enfatiza que el deporte debe orientarse al bienestar y crecimiento integral de los niños, evitando prácticas que prioricen de manera excesiva la competencia.

De esta manera, la presente investigación se enmarca en la normativa nacional vigente, la cual respalda la implementación del juego y las actividades lúdicas como herramientas metodológicas fundamentales para favorecer el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del Club Sociedad Deportiva Rayo de la ciudad de Cayambe.

Línea de investigación

Este análisis se enmarca en la línea de investigación “Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas”, correspondiente a la carrera de Entrenamiento Deportivo de la Universidad Técnica del Norte.

Factibilidad

Este proyecto es factible ya que cuenta con la ayuda del Club Sociedad Deportiva Rayo, la participación de los niños y el acompañamiento de la directora de investigación para que pueda desarrollarse de manera eficaz y cumplir con los objetivos planteados. Por otra parte, el Club Deportivo se encuentra bajo el control del Ministerio del Deporte y cumple con las obligaciones o disposiciones que se rigen por las leyes y reglamentos comerciales, laborales, tributarios y fiscales del Ecuador. Cabe recalcar que se encuentra registrado el Directorio actual para el periodo de cuatro años, comprendido entre el 09 de enero 2024 hasta el 09 de enero de 2028 con los requisitos establecidos en la normativa legal vigente.

Es relevante mencionar, que el Club Deportivo S.D. Rayo se implementan programas de entrenamiento futbolístico enfocados no solo en mejorar el rendimiento deportivo, sino también en optimizar la calidad humana ante la sociedad.

Objetivos

Objetivo General

Analizar la influencia en la aplicación del juego como estrategia metodológica en el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del Club Sociedad Deportiva Rayo de la ciudad de Cayambe.

Objetivos Específicos

- Identificar los tipos de juegos motrices utilizados por los entrenadores del Club Sociedad Deportiva Rayo como recurso metodológico para el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años, mediante la aplicación de una encuesta.
- Evaluar el nivel de desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años antes de la aplicación del programa de juegos, utilizando el test de desarrollo motor grueso TGMD-2. (Pretest)

- Diseñar y aplicar un programa de juegos motrices orientados al fortalecimiento de las habilidades de locomoción y control de objetos en los niños de 8 a 9 años del Club Sociedad Deportiva Rayo.
- Determinar el nivel de desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años después de la aplicación del programa de juegos, mediante el test TGMD-2. (Post test)
- Comparar los resultados obtenidos en el pretest y post test para establecer los cambios producidos en el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años tras la aplicación del programa de juegos.

Hipótesis de investigación (HI)

La aplicación de un programa de juegos influye de manera significativa a mejorar el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del Club Sociedad Deportiva Rayo.

Hipótesis de investigación (HO)

La aplicación de un programa de juegos no influye de manera significativa a mejorar el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del Club Sociedad Deportiva Rayo.

Capítulo I: Marco Referencial

El presente capítulo constituye las bases conceptuales de la investigación, ya que permite buscar documentación bibliográfica mediante la utilización de libros, revistas, artículos científicos, tesis entre otros, con el fin de establecer un sustento sólido que respalde la investigación.

1.1 Conceptos de juego

El juego es una actividad fundamental en el desarrollo del niño, ya que favorece el crecimiento cognitivo, emocional y social. A través de él, los niños pueden representar la realidad utilizando la imaginación, los gestos, el movimiento y el lenguaje, adaptando las experiencias a sus propios esquemas mentales. El juego se caracteriza por ser espontáneo, subjetivo y egocéntrico en las primeras etapas, especialmente en el juego simbólico, donde el niño actúa desde su propio punto de vista. Además, se realiza por placer, disfrute y de manera natural, sin buscar resultados externos, ya que su finalidad es interna y nace de la iniciativa del propio niño (Alonso Arija, 2021).

Como afirma la UNICEF (2006) en el artículo 31, los niños tienen derecho a participar libremente del descanso, el esparcimiento, al juego, actividades lúdicas, recreativas, artísticas y culturales propias a su edad. De acuerdo con González Villavicencio et al., (2022) "El juego es una actividad natural en los niños, que contribuye al desarrollo físico e intelectual. La realización de actividades lúdicas fomenta el desarrollo armónico e integral del individuo". Es decir, el juego es una actividad espontánea y propia de la infancia, que contribuye al desarrollo tanto físico como intelectual. La práctica de actividades lúdicas favorece el crecimiento equilibrado e integral del ser humano. A través de la acción y la participación, el niño obtiene experiencias que impulsan su desarrollo evolutivo y le permiten interactuar y comprender mejor el entorno que lo rodea.

Según el juego es una actividad esencial para el desarrollo integral de los niños, ya que favorece el crecimiento cognitivo, social, emocional y motor. A través del juego, los niños expresan sus emociones, desarrollan su imaginación, fortalecen su autonomía y mejoran la convivencia con otros. Además, el juego permite experimentales comportamientos sociales y potenciar habilidades intelectuales, afectivas y motrices, siempre que se realice en un ambiente organizado, agradable y motivador. (Manrique Chávez et al., 2021)

1.1.1 Características del juego infantil

Citando a Caballero Calderón (2021) el juego es una actividad natural, placentera e innata que acompaña al ser humano desde la infancia y favorece su desarrollo integral. A través del juego, los niños se comunican, interactúan, expresan emociones y exploran su entorno de manera espontánea. Asimismo, promueve valores, el respeto de normas y disposición para el aprendizaje. El juego estimula la creatividad, la imaginación, la fantasía y las habilidades sociales, motoras y cognitivas, permitiendo a los niños comprender el mundo. Del mismo modo, contribuye al bienestar socioemocional, libera tensiones y fortalece la convivencia, convirtiéndose en una herramienta fundamental en el aprendizaje y el desarrollo personal.

De este modo el autor afirma, que el juego infantil es una actividad libre y espontánea en donde los niños deben elegir el juego dejándose guiar por sus motivaciones e intereses, centrándose en un tiempo y espacio en concreto, ayudando a la satisfacción sin importar los resultados finales de la actividad. Los juegos son una combinación de actividad física y realidad ficticia que favorecen la socialización. Estas actividades son el principal motor del desarrollo infantil beneficiando el desarrollo motor, cognitivo, afectivo y social.

1.1.2 Tipos de juegos

El juego es una actividad recreativa universal y natural de las personas, fundamental en todas las edades que ha venido evolucionando a lo largo del tiempo. Es una actividad libre y voluntaria en el caso de los niños toman el juego como motivación para sus actividades personales y sociales sin limitaciones, favorece la socialización y ayuda en el desarrollo motor, dado que, con el juego podemos desenvolvernos en diferentes espacios y en casos no es necesario un recurso lúdico ya que hablando en el contexto de los niños tiene la capacidad de transformar los objetos de la realidad según sus necesidades.

A continuación, se describen diferentes tipos de juegos:

1.1.2.1 Juegos motrices. Según Bedoya Salazar et al. (2021) los juegos motrices son actividades propias de la etapa preescolar que combinan movimiento, juego y aprendizaje. En estos años, los niños muestran gran interés por explorar, moverse, imaginar y expresar sus emociones mediante el juego. A través de estas actividades, interactúan con su entorno y con otras personas. Los juegos motrices contribuyen a mejorar la coordinación, el control postural, la orientación espacial, la lateralidad y la velocidad. Cada acción motriz requiere planificación, regulación y conciencia del movimiento, lo que involucra tanto al cuerpo como al sistema nervioso central.

Del mismo modo las experiencias motrices permiten que los niños construyan su inteligencia, ya que, al correr, saltar, jugar, analizar situaciones, toma de decisiones y resolver problemas, fortalecen las funciones ejecutivas, como la atención, la planificación y el control de impulsos.

1.1.2.2 Juego simbólico. Según (Viña-Gesto & Arufe-Giráldez, 2023) el juego simbólico permite a los niños representar situaciones de la vida real a través de la imaginación. Mediante este tipo de juego, recrean roles en el tiempo y espacio que su imaginación lo permita, el cual les ayuda a desarrollar sus habilidades sociales, emocional y cognitivas. Por otra parte, el juego simbólico se distingue por ser un juego espontáneo, creativo y basado en la representación de roles. Los niños utilizan objetos y juguetes para recrear situaciones de la vida cotidiana, lo que favorece la imaginación, la creatividad y la comprensión de su entorno. (Alonso Arija, 2021)

1.1.2.3 Juegos coordinativos. Según Bravo Segovia (2025) los juegos coordinativos son actividades lúdicas que permiten desarrollar de forma integral las habilidades físicas, cognitivas y emocionales de los niños deportistas. A través de movimientos variados y dinámicos, ayudan a mejorar la coordinación, la concentración, el control emocional, la resistencia física y la autoconfianza. Además, favorece el desarrollo multilateral, evitando una especialización temprana y reduciendo el riesgo de lesiones y agotamiento.

Los juegos coordinativos constituyen una estrategia eficaz para el desarrollo motor de los niños, ya que permite mejorar la coordinación y el control corporal mediante actividades lúdicas acordes a su edad. Su aplicación en el entrenamiento deportivo favorece un desarrollo integral, respetando las etapas evolutivas y evitando procesos de especialización temprana, lo que resulta fundamental en niños de 8 a 9 años.

1.1.2.4 Juego dirigido. De acuerdo con Viña-Gesto & Arufe-Giráldez (2023) el juego dirigido es organizado por el docente o adulto responsable, quien establece normas, objetivos y actividades específicas. Este tipo de juego permite orientar el aprendizaje hacia metas concretas, como el desarrollo de habilidades motrices, cognitivas o sociales. Aunque limita la libertad total del niño, favorece el orden, la disciplina y el aprendizaje estructurado.

1.1.2.5 Juego cooperativo. Según Viña-Gesto & Arufe-Giráldez (2023) en el juego cooperativo los niños trabajan juntos para alcanzar un objetivo común. Este tipo de juego fortalece la conciencia, el respeto, la empatía y la comunicación. Asimismo, mejora las relaciones afectivas entre compañeros y fomenta el trabajo en equipo, contribuyendo al desarrollo social y emocional.

1.1.2.6 Juegos rítmicos. Según Lisamansilla (2016) los juegos rítmicos son actividades en las que la música y el tiempo marcan los movimientos de los participantes. A través de ellos, los niños aprenden a coordinar su cuerpo siguiendo un ritmo o compás, lo que favorece el control de sus acciones y el desarrollo de habilidades motoras y sensoriales.

1.2 Estrategias con actividades lúdicas

El juego es una actividad fundamental en el desarrollo de las personas, ya que contribuye al crecimiento físico, social, emocional y cognitivo de los niños. Desde otro ámbito, las estrategias lúdicas se incorporan como herramientas pedagógicas y de desarrollo, que favorecen el aprendizaje significativo. Estas estrategias permiten al docente adaptar su metodología a las necesidades de los estudiantes, promoviendo su desarrollo integral mediante actividades dinámicas y motivadoras.

1.2.1 Concepto de estrategias

Según Ramírez Acosta et al. (2025) en el contexto de la educación la estrategia se entiende como un instrumento educativo que organiza un conjunto de acciones orientadas al desarrollo de una habilidad motriz específica. La estrategia se estructura en cuatro etapas fundamentales: diagnóstico, planificación y organización, implementación y evaluación, las cuales permiten guiar de manera sistemática el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su objetivo principal es proporcionar herramientas pedagógicas a los agentes educativos para mejorar la dirección del proceso educativo y favorecer el desarrollo de las habilidades motrices en los niños.

1.2.2 Concepto de actividades lúdicas

Las actividades lúdicas forman parte de la vida cotidiana y se relacionan con la búsqueda de significado, la creatividad y la expresión emocional de quienes participan en ellas. En el contexto educativo, las actividades lúdicas crean un ambiente agradable y motivador que favorece el aprendizaje natural y espontáneo, estimulando el desarrollo cognitivo, motriz y perceptivo de los niños; permitiendo que expresen sus ideas, sentimientos y capacidades creadoras, contribuyendo de manera integral a su formación. (Morocho Muñoz, 2023)

Por otra parte, Candela Borja & Benavides Bailón (2020) dicen que la actividad lúdica resulta motivadora y despierta el interés de los estudiantes, favoreciendo un aprendizaje significativo. A través del juego, el niño desarrolla el conocimiento de su cuerpo, mejora el equilibrio, la coordinación y el control de sus movimientos, así como la respiración y la organización corporal. Además, fortalece la percepción sensorial, el sentido del ritmo, la agilidad y la flexibilidad, aspectos esenciales para su desarrollo integral en las distintas etapas de crecimiento.

Los planteamientos de Morocho Muñoz y de Candela Borja & Benavides Bailón respaldan la presente investigación, ya que evidencian que las actividades lúdicas generan un ambiente motivador y significativo que favorece el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños. En relación con este estudio, el juego se constituye en una estrategia metodológica fundamental dentro del entrenamiento deportivo infantil, al permitir estimular de manera natural y espontánea el desarrollo motor.

1.2.3 Concepto de lúdicas

Según Morocho Muñoz (2023) la lúdica se entiende como la participación en actividades que generan disfrute, alegría y recreación, incluyendo expresiones culturales como la música, la danza, el teatro, los juegos y el deporte, las cuales favorecen la interacción del niño con su entorno. En el ámbito educativo, la lúdica promueve un aprendizaje basado en el interés del estudiante, estimulando la creatividad, la experimentación y el uso activo del conocimiento. Además, contribuye a transformar los métodos tradicionales de enseñanza, fortaleciendo la imaginación, el trabajo en equipo y un ambiente dinámico que facilita el aprendizaje.

La lúdica constituye una herramienta fundamental en el proceso educativo y deportivo, ya que a través del juego y la recreación se favorece el aprendizaje significativo y la interacción

con el entorno. Su aplicación en el entrenamiento infantil estimula la creatividad, el trabajo en equipo y un ambiente motivador, aspectos clave para el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años.

1.3 Psicomotricidad

La psicomotricidad comprende las acciones motoras que el niño realiza en relación con su comportamiento y el entorno. A través del desarrollo de los sistemas óseo, muscular y nervioso, se fortalecen habilidades como el equilibrio, la lateralidad y la coordinación, las cuales mejoran con la edad y la práctica. El juego y la actividad física permite integrar lo motriz con lo cognitivo, favoreciendo la maduración del sistema nervioso y el aprendizaje. Asimismo, la realización de movimientos de forma progresiva contribuye al desarrollo integral del niño y a su mejor desempeño en la vida diaria (Cortina Núñez et al., 2021). Por otra parte, González Villavicencio et al. (2022) la psicomotricidad es la capacidad del ser humano para integrar el pensamiento y el movimiento de forma coordinada frente a un estímulo, permitiendo una respuesta eficaz y oportuna. Esta integración entre los procesos mentales y la acción motriz facilita una mejor interacción con el entorno y contribuye al equilibrio entre lo cognitivo y lo físico.

En la infancia, el desarrollo psicomotor favorece el fortalecimiento del equilibrio, la coordinación y la orientación espacio-temporal, aspectos fundamentales para el crecimiento integral del niño. A través de la actividad motriz, especialmente en la etapa preescolar, los niños desarrollan sus habilidades perceptivas, mejora su capacidad de análisis y organizan sus acciones de manera más eficiente. Asimismo, el movimiento lúdico se convierte en una fuente de placer que estimula el aprendizaje y el desarrollo de destrezas motoras.

1.4 Motricidad

La motricidad se entiende como el conjunto de acciones corporales que permiten a la persona interactuar con su entorno mediante movimiento. Estas acciones se apoyan en la información que proporcionan los sentidos sobre la posición del cuerpo, el espacio, el tiempo y los objetos que rodean a la persona. A partir de estos estímulos, el cerebro planifica, coordina y ejecuta los movimientos a través de la activación de distintas áreas del sistema nervioso, como las zonas sensoriales, motoras y de control postural. Es decir, la motricidad no solo implica la ejecución de movimientos, sino también los procesos de toma de decisiones, adaptación, aprendizaje y corrección de las acciones durante su realización. Y por medio de los

ejercicios motrices los niños mejoran el equilibrio y la coordinación en su cuerpo permitiéndoles tener movimientos más fluidos con precisión y eficacia. (Garduño Durán et al., 2024)

La motricidad comprende no solo la ejecución de movimientos, sino también los procesos neurológicos que permiten planificar, coordinar y ajustar las acciones corporales. En este sentido, la aplicación de ejercicios motrices en el entrenamiento infantil favorece el desarrollo del equilibrio y la coordinación, permitiendo movimientos más precisos y eficaces en los niños de 8 a 9 años.

1.4.1 Motricidad gruesa

Según (León Medrano et al., 2024) “es vital en el desarrollo infantil, engloba los movimientos grandes y fundamentales del cuerpo, como gatear, caminar y correr”. Por esto conviene señalar que desde el nacimiento los niños fortalecen los músculos, mejoran el equilibrio y la coordinación. En la opinión de Alvarez la motricidad gruesa es un aspecto esencial del desarrollo humano, ya que se relaciona con el control y la coordinación de los movimientos amplios del cuerpo. Asimismo, es la capacidad de ejecutar acciones que involucran grandes grupos musculares, los cuales son fundamentales para el desarrollo integral de las personas (Alvarez Yupanqui, 2025).

Los autores señalan que la motricidad gruesa es muy importante en el desarrollo de los niños, ya que les permite fortalecer sus músculos, mejorar el equilibrio y coordinar mejor sus movimientos. En relación con esta investigación, el juego ayuda a que los niños de 8 a 9 años desarrollen estas habilidades de manera divertida, facilitando un mejor desempeño motor durante las actividades deportivas en el club.

1.4.2 Motricidad fina

Según (León Medrano et al., 2024) surge esta habilidad a medida que los niños crecen y realizan movimientos más precisos y delicados que implican el uso de los pequeños músculos de las manos y los dedos. Es decir, actividades como escribir, dibujar y manipular herramientas. Por otra parte, (Cabrera Valdés, 2019) “se trata de habilidades motoras finas, hay 3 elementos clave que deben tenerse en cuenta: coordinación visomotora, agarre digital y precisión, la coordinación visomotora se ocupa de qué tan bien trabajan juntos los ojos y las manos para realizar tareas.” Es decir, la coordinación visomotora se trata de cómo los ojos y las manos

cumplen una función con eficacia, el agarre digital se refiere a como los dedos de las personas manejan objetos y la precisión es la certeza con la que realizamos movimientos.

Los autores coinciden en que la motricidad fina se desarrolla progresivamente en los niños mediante actividades que requieran movimientos precisos de las manos y los dedos. En relación con esta investigación, el juego como estrategia permite fortalecer la coordinación óculo-manual, el agarre y la precisión de manera natural y motivadora, favoreciendo el desarrollo motor integral de los niños de 8 a 9 años durante las actividades deportivas.

1.5 Desarrollo motor

El desarrollo motriz es de gran importancia ya que de ello deriva distintas etapas de movimientos espontáneos de los niños y niñas y en sus diferentes edades.

Según (Villera Coronado, 2023) “el desarrollo motor es un proceso complejo, que va desde los movimientos básicos en los primeros meses de vida hasta el desarrollo de habilidades motoras especializadas en la edad adulta.” Es decir, el desarrollo motor se presenta desde los primeros días de vida de las personas, como movimientos involuntarios y de supervivencia que con el pasar del tiempo se van perfeccionando hasta lograr movimientos específicos, controlados y coordinados. Villera Coronado (2023) dice que “el desarrollo del movimiento a través del tiempo se ha visto influenciado por factores culturales y sociales. A medida que se ha desarrollado la civilización humana, se han perfeccionado y mejorado métodos y prácticas para enseñar habilidades motoras específicas.” (pág. 301)

Esto quiere decir, que el desarrollo motor en los niños va evolucionando según la intervención de diferentes factores externos como factores biológicos, factores sociales y factores culturales, esto ha ayudado a el desenvolvimiento óptimo de sus capacidades básicas y específicas en las etapas de la adultez.

1.6 Habilidades motoras

Según Ramírez comprenden los movimientos simples que el cuerpo humano ejecuta naturalmente y que son fundamentales para el desarrollo. Aunque surge de forma innata, cada individuo experimenta un proceso de adaptación único. Es decir, en la etapa de la infancia ocurre el desarrollo de habilidades motrices y cada persona los experimentamos de manera diferente (Ramírez Acosta et al., 2025).

Las habilidades motoras son fundamentales y se las conoce como habilidades motrices básicas HMB. Durante el día realizamos distintos movimientos esenciales como caminar, correr, saltar, girar, lanzar o atrapar. Aunque forman parte de la vida cotidiana, estos movimientos requieren un proceso de aprendizaje y un adecuado dominio. El desarrollo correcto de estas acciones permite adquirir destrezas más complejas, necesarias para la práctica de deportes, juegos, danzas y otras actividades físicas (Arias, 2020).

Los autores coinciden en que las habilidades motrices básicas se desarrollan principalmente durante la infancia y constituyen la base para movimientos más complejos. En relación con esta investigación, el uso del juego como estrategia metodológica favorece el fortalecimiento de estas habilidades motoras en los niños de 8 a 9 años, permitiendo un aprendizaje progresivo, natural y adaptado a las necesidades del entrenamiento deportivo.

1.6.1 Habilidades locomotrices

Las habilidades locomotrices son aquellas que permiten el desplazamiento del cuerpo de un lugar a otro, como caminar, correr, saltar, trepar, deslizarse, rodar o esquivar. Estos movimientos implican avance en el espacio y se utiliza para alcanzar un objetivo, hacerlo en un tiempo determinado o escapar de algo o alguien (Arias, 2020).

Las habilidades locomotrices permiten el desplazamiento del cuerpo en el espacio mediante movimientos como correr, saltar o deslizarse. En el contexto del entrenamiento infantil, el fortalecimiento de estas habilidades a través del juego contribuye al desarrollo motor adecuado de los niños de 8 a 9 años, mejorando su movilidad, agilidad y control corporal.

1.6.2. Habilidades no locomotrices

Las habilidades no locomotrices se caracterizan por el control y dominio del cuerpo sin necesidad de desplazamiento. Entre estos movimientos se encuentran balancearse, inclinarse, estirarse, doblarse, girar, empujar, levantar, colgarse y mantener el equilibrio (Arias, 2020).

Las habilidades no locomotrices se centran en el control del cuerpo sin desplazamiento, como el equilibrio, la flexión y la rotación. En los niños de 8 a 9 años, el desarrollo de estas habilidades mediante juegos y actividades lúdicas favorecen la estabilidad corporal, la coordinación y el dominio postural, aspectos fundamentales para un adecuado desarrollo motor en el entrenamiento deportivo.

1.6.3 Habilidades de manipulación y control de objetos

Las habilidades de manipulación y contacto de objetos comprenden acciones en las que se interactúa con diferentes objetos, como lanzar, recibir, golpear, atrapar, rodar y driblar (Arias, 2020).

Las habilidades de manipulación y control de objetos implican la interacción del niño con diferentes implementos mediante acciones como lanzar, atrapar, golpear o driblar. El desarrollo de estas habilidades a través de juegos y actividades lúdicas contribuye al mejoramiento de la coordinación óculo-manual, y óculo-pédica, fortaleciendo el control motor y la precisión en los niños de 8 a 9 años durante el proceso de entrenamiento deportivo infantil.

1.7 Coordinación

De acuerdo con Toaza Garces et al. (2024) la coordinación motriz es la capacidad de las personas de ejecutar movimientos de manera armónica, ordenada y precisa, desde acciones simples como caminar y gatear hasta tareas más complejas que requieren la sincronización corporal y cognitiva. Se clasifica en coordinación gruesa, fina, segmentada, general, óculo-manual y óculo-podal, cada uno de los tipos de coordinación está enfocada en los niveles de precisión e intervención corporal.

La coordinación motriz permite ejecutar movimientos de forma armónica y precisa, desde acciones básicas hasta tareas más complejas. En los niños de 8 a 9 años, el fortalecimiento de la coordinación mediante actividades lúdicas favorece el control corporal, la sincronización motora y el desarrollo eficiente de las habilidades motoras durante el entrenamiento deportivo infantil.

1.7.1 Capacidades coordinativas

Según la autora Solano Vanegas (2020) las capacidades coordinativas son las habilidades que posee una persona para realizar movimientos con precisión, eficiencia y control. Esta capacidad necesita de la correcta integración de percepción, acción y reacción a ciertos sentidos del ser humano. Así mismo es fundamental combinar las cualidades físicas y coordinativas para el rendimiento óptimo de un deportista. Por lo mismo es la capacidad que se debe trabajar y desarrollar desde tempranas edades.

Las capacidades coordinativas son aquellas que permiten a las personas ejecutar movimientos de forma precisa, eficaz, controlada y organizada, ya que integran los procesos

de control y regulación de la actividad motora. Estas capacidades son fundamentales para el desempeño de actividades física y deportivas, pues facilitan la correcta coordinación de los movimientos con un objetivo determinado. Su desarrollo depende de la práctica sistemática, especialmente desde la infancia, ya que contribuyen al adecuado crecimiento motor. Entre las primeras capacidades coordinativas se encuentran la orientación, el equilibrio, la reacción, el ritmo, la anticipación, la diferenciación, la coordinación y el aprendizaje motor (Toaza Garces et al., 2024).

Los autores coinciden en que las capacidades coordinativas son esenciales para el desarrollo motor infantil, ya que permiten ejecutar movimientos de manera controlada, precisa y eficiente. En relación con esta investigación, el uso del juego como estrategia metodológica facilita el desarrollo de estas capacidades en los niños de 8 a 9 años, al promover aprendizajes motrices significativos desde edades tempranas dentro del entrenamiento deportivo.

1.7.2 Equilibrio

“Capacidad de equilibrio: es la capacidad de mantener el cuerpo en condiciones de equilibrio o recuperarlo. Tanto en reposos como en movimiento” (Basile, 2025, p.5), es decir el equilibrio es la capacidad del cuerpo de realizar movimientos manteniendo la postura y resistiendo a la acción con una base de apoyo. En la opinión de (Toaza Garces et al., 2024) el equilibrio es la habilidad para conservar, restablecer o volver a la posición corporal adecuada después de realizar un ejercicio, tanto en situaciones de quietud como movimientos, variando según las exigencias de cada disciplina deportiva.

Los autores coinciden en que el equilibrio es una capacidad fundamental del desarrollo motor, ya que permite al niño mantener y recuperar la postura corporal tanto en reposo como en movimiento. En relación con esta investigación, el uso del juego como estrategia favorece el desarrollo del equilibrio en los niños de 8 a 9 años, al proponer actividades dinámicas que estimular el control postural y la estabilidad durante la práctica deportiva.

1.7.3 Ritmo

Según (Basile, 2025) el ritmo es la capacidad consiste en percibir, interpretar y reproducir un ritmo externo, así como de realizar movimientos armónicos, fluidos y combinados. Esta habilidad permite distinguir entre ritmos regulares, caracterizados por una secuencia constante, y ritmos irregulares, donde la cadencia varía, adaptando los movimientos corporales a cada tipo de ritmo que se perciba. Además, (Peñas Alonso, 2021) anuncia que el

ritmo es un elemento esencial en la música y en el desarrollo del ser humano, ya que está presente desde antes del nacimiento a través de los latidos del corazón, la respiración y el movimiento corporal. Se entiende como una forma de organización del tiempo mediante sonidos, silencios y movimientos que permiten estructurar la música y darle sentido. Asimismo, el ritmo representa orden, equilibrio y armonía, siendo un principio fundamental que da coherencia y dinamismo a las composiciones musicales relacionadas con el aprendizaje.

Los autores coinciden en que el ritmo es una capacidad coordinativa fundamental que permite organizar y ejecutar movimientos de manera armónica y fluida en función del tiempo. En relación a esta investigación, el uso del juego como estrategia metodológica favorece el desarrollo del ritmo en los niños de 8 a 9 años, ya que las actividades lúdicas con música, secuencias y movimientos repetitivos facilitan la coordinación motriz, la percepción temporal y la adaptación corporal durante el entrenamiento deportivo.

1.7.4 Reacción

Citando a Basile (2025) en donde anuncia que "La capacidad de reacción es iniciar y continuar rápidamente acciones motoras adecuadas y de breve duración, como respuesta a una señal dada", es decir la reacción es la capacidad de responder de forma rápida, precisa y adecuada ante un estímulo inesperado, ya sea visual, auditivo o táctil. (p.5)

La capacidad de reacción se refiere a la habilidad de responder de manera rápida y eficaz ante distintos estímulos. En los niños de 8 a 9 años, el desarrollo de esta capacidad mediante juegos motrices favorece respuestas oportunas durante la práctica deportiva, mejorando el desempeño motor y la adaptación a situaciones dinámicas del entrenamiento.

1.7.5 Orientación

La orientación es la habilidad que permite a las personas a ubicar y controlar la posición de su cuerpo y sus movimientos dentro del espacio y el tiempo durante la realización de ejercicios, considerando el entorno, los objetos y el terreno de juego, siendo una capacidad esencial en los deportes individuales y colectivos (Toaza Garces et al., 2024).

Desde el punto de vista de Basile (2025) la capacidad de la orientación espacial y temporal es la habilidad para ubicar y ajustar los movimientos del cuerpo dentro del espacio y el tiempo, considerando el entorno, los objetivos y las personas que participan en la actividad, como el área de juego, los materiales o los compañeros.

La orientación espacial y temporal permite al niño ubicarse y ajustar sus movimientos en relación con el espacio, el tiempo y los elementos del entorno. El desarrollo de esta capacidad mediante juegos motrices favorece un mejor control corporal y una adecuada adaptación a las situaciones dinámicas presentes en el entrenamiento deportivo infantil.

1.7.6 Agilidad

La agilidad es una capacidad motriz compleja que permite a la persona responder con rapidez a diferentes situaciones de movimiento. Su desarrollo depende de la interacción con otras capacidades físicas y de la coordinación entre ellas. Esta habilidad es fundamental para el rendimiento deportivo, ya que facilita el control de la postura corporal y la ejecución eficiente de los movimientos. La agilidad es especialmente importante en deportes que requieren cambios constantes de dirección, como los deportes de equipo, de raqueta, las artes marciales y en particular el fútbol, donde es necesario acelerar, frenar, esquivar o presionar al oponente de manera efectiva (Valenzuela Arias & Billalva Camuendo, 2023).

La agilidad es una capacidad motriz esencial en el desarrollo deportivo infantil, ya que permite responder con rapidez y eficacia a diferentes situaciones de movimiento. Su fortalecimiento mediante juegos motrices favorece el control postural, la coordinación y la ejecución eficiente de acciones como cambios de dirección y velocidad, aspectos fundamentales en el deporte infantil.

1.8. Test

El test es una herramienta o técnica de investigación que se usa para medir las características, capacidades y habilidades de los seres vivos. Además, el test consiste de ítems o preguntas diseñadas para evaluar múltiples actividades. La puntuación de los test se utiliza para determinar el nivel de la habilidad evaluada. (Medina Romero et al.,2023)

Los test de valoración es una prueba en la cual permite evaluar, partiendo de un comportamiento observado en un individuo, es decir, prestar atención a la determinación de conductas habituales o futuras de los niños de la escuela de formación utilizada en la investigación.

1.8.1 Test TGMD-2

El TGMD-2 consta de 6 sub test de habilidades locomotoras y 6 sub test de habilidades de control de objetos. (Ulrich, 2000) Es decir, el test consta de realizar habilidades como correr, galopar, saltar, salto a un apoyo, salto horizontal, deslizarse, golpear una pelota, recibir con las manos, patear la pelota, lanzamiento por encima del hombro, lanzar para el suelo, recibir la pelota, lanzamiento la pelota rodando dando dirección. Según Manrique Chávez et al. (2021) los cuales manejaron como instrumento en su investigación el Test de Desarrollo Motor Grueso TGMD-2 diseñado por Ulrich, se utilizó para evaluar el nivel de motricidad gruesa en los niños. Esta prueba permite obtener una referencia objetiva sobre el desarrollo de las habilidades motoras básicas. El test TGMD-2 facilita la identificación de estudiantes que presentan dificultades en la evolución de sus destrezas motrices, lo que permite proponer estrategias educativas diferenciadas.

La evaluación se realiza de forma individual, registrando los aciertos durante la ejecución de cada tarea. Cada criterio de desempeño se califica con 1 si se realiza con éxito y 0 si el intento es incorrecto. La suma de estos puntajes genera índices específicos para las habilidades locomotoras y de control de objetos.

1.8.2 Encuesta

La encuesta es una herramienta o técnica de investigación que se utiliza para recopilar información sobre un tema determinado. Aplicando la misma permite a los investigadores a obtener información sobre actitudes, opiniones y comportamientos de una población en específico.

En esta investigación, la encuesta se aplicó a los entrenadores del Club Sociedad deportiva Rayo con el propósito de conocer su percepción sobre el uso del juego como estrategia metodológica dentro del entrenamiento deportivo, así como identificar su opinión respecto a la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años.

1.9 Programa de juegos

Según Bedoya Salazar et al. (2024) un programa de juegos para niños es una estrategia educativa basada en actividades lúdicas y motrices que favorecen el desarrollo integral de los niños. A través del juego, los niños estimulan sus funciones cognitivas, sociales y emocionales, ya que el movimiento activa procesos cerebrales relacionados con la atención, el control de

impulsos, la memoria y la planificación. En la opinión de Suarez un programa de juegos constituye una estrategia pedagógica fundamental para el desarrollo general de los niños en la primera infancia. En el ámbito educativo, este tipo de programas permite fortalecer las habilidades motoras gruesas y finas, como caminar, correr, saltar, escribir, las cuales son fundamentales para la coordinación, la autonomía, el aprendizaje escolar y la vida cotidiana. Asimismo, el juego se aplica de forma planificada contribuyendo al desarrollo físico, cognitivo, emocional y social del niño, mejorando su forma de relacionarse con su entorno y a futuro direccionando a la práctica deportiva (Suarez Florian, 2025).

1.10 Marco Legal

1.10.1 Ley del deporte, Educación Física y Recreación

Con base a la Ley del Deporte, Educación Física y Recreación, en el artículo 26 hace referencia a:

“El deporte formativo comprenderá las actividades que desarrollen las organizaciones deportivas legalmente constituidas y reconocidas en el ámbito de la búsqueda y selección de talentos, iniciación deportiva, enseñanza y desarrollo”. (Tribunal Constitucional de la República del Ecuador 2010). Es decir, el deporte formativo busca enseñar y desarrollar habilidades deportivas en niños y jóvenes, desde sus primeros pasos en el deporte, a través de clubes y organizaciones reconocidas.

Según (Tribunal Constitucional de la República del Ecuador, 2010) el deporte formativo tiene como objetivo desarrollar las habilidades motrices de los niños y niñas para que puedan responder mejor a las exigencias físicas de la vida diaria. A través de la educación física, los menores aprenden movimientos, destrezas y habilidades básicas que le ayudan a conocer sus capacidades. Asimismo, este proceso incluye la detección de talentos, iniciación en el deporte, la enseñanza y el desarrollo deportivo.

1.10.2 Constitución de la República del Ecuador

Con base a la Ley Orgánica de Educación del Ecuador, en el artículo 27 hace referencia a:

“Que, el Art. 27 de la Constitución de la República establece que la educación debe estar centrada en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente

y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. " (Ley Orgánica de Educación, 2008)

Según la (Constitución de la República del Ecuador, 2008) en la Ley Orgánica de Educación en el art.381, se ha referido sobre la cultura física y el tiempo libre, establece que el Estado resguardará, promoverá y coordinará la cultura física, la actividad deportiva, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de los y las ecuatorianos.

1.10.3 Líneas de investigación de la Universidad Técnica del Norte

De acuerdo con la resolución acredita Nro. 122-SO-HCU-UTN.

La línea de investigación correspondiente a la carrera de Entrenamiento Deportivo y de acuerdo con el tema del trabajo de integración curricular corresponde "Gestión, calidad de la Educación, procesos pedagógicos e idiomas" (Universidad Técnica del Norte, 2016)

Capítulo II: Materiales y Métodos

2.1 Descripción del área de estudio

El presente estudio se realizó a la categoría de 8 a 9 años del Club Deportivo Especializado Dedicado a la Práctica del Deporte Profesional Sociedad Deportiva Rayo (S.D. Rayo) y tuvo lugar en su complejo deportivo de la ciudad de Cayambe.

2.2 Enfoque

Existen diferentes tipos de enfoque, sin embargo, se utilizó el enfoque cuantitativo, el cual es de gran importancia para el desarrollo de este estudio.

2.2.1 Enfoque cuantitativo

De acuerdo con Trujillo et al. (2019) el enfoque cuantitativo se basa en el paradigma positivista, el cual explica los fenómenos de la realidad a través de datos numéricos y el uso de la matemática. Este enfoque permite medir, analizar y comparar la información de manera objetiva, utilizando la estadística como principal herramienta para interpretar los resultados.

Por lo mismo en la presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, ya que se basa en la recolección y análisis de datos numéricos para medir el desarrollo motor de los niños y evaluar el efecto de la intervención mediante un programa de juegos enfocados al desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del club S.D. Rayo.

2.3 Tipo de investigación

Existen diferentes tipos de investigación, sin embargo, este trabajo se centrará en los que brindan un enfoque importante en el juego como estrategia para el desarrollo motor de los niños del club S.D. Rayo.

2.3.1 Tipo de investigación explicativo

Según Narvárez Trejo & Villegas Salas (2014) el tipo de investigación explicativo busca exponer y describir las causas de un problema. Utiliza diferentes métodos de análisis para comprender los porqués del objeto que se investiga.

De manera que el estudio es de tipo de investigación explicativo, ya que se buscaba identificar y explicar la relación existente entre el uso del juego como estrategia y el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años. Además, se pretendió determinar si la aplicación de

actividades lúdicas influye positivamente en el mejoramiento de las habilidades motrices básicas.

2.3.2 Tipo de investigación de campo

Según Narvárez Trejo & Villegas Salas (2014) el tipo de investigación de campo utiliza información directa, obtenida mediante entrevistas, encuestas, cuestionarios y observaciones.

Por lo que, en la investigación se utilizó dicho tipo, ya que los datos se obtuvieron en el lugar donde se desarrollan las actividades deportivas, es decir, en el Club Sociedad Deportiva Rayo. Esto permitió obtener información directa sobre el comportamiento y desarrollo en el entorno natural de los niños.

2.4 Diseño de investigación

El diseño de investigación que se utilizó en este estudio se divide en diferentes tipos, pero los cuales se utilizó fueron:

2.4.1 Diseño de investigación preexperimental

Según Ramos Galarza (2021) el diseño preexperimental se aplica a un solo grupo que recibe una intervención. La variable dependiente se evalúa antes y después mediante un pretest y un post test. Aunque no cuenta con un grupo de control, permite analizar el efecto de la intervención cuando no es posible realizar comparaciones.

En este estudio se utilizó el diseño de investigación preexperimental, porque no se contó con un grupo de control y se trabajó con un solo grupo de niños, al cual se le aplicó una evaluación inicial, una intervención basada en juegos o actividades lúdicas y una evaluación final.

2.4.2 Diseño de investigación de corte: longitudinal

Según Arias Gonzáles & Covinos Gallardo (2021) el diseño de investigación de corte longitudinal analiza cómo cambian las variables con el paso del tiempo. El diseño de investigación requiere realizar más de dos mediciones para poder comparar los resultados y observar la evolución del fenómeno.

Se utilizó el diseño de investigación de corte longitudinal, ya que en el estudio se realizó mediciones en diferentes momentos del tiempo, permitiendo analizar la evolución del desarrollo motor de los participantes antes y después de la intervención.

2.5 Métodos de investigación

Los métodos de investigación son un procedimiento idóneo para obtener conocimientos seguros sobre un tema determinado y para el tema el juego como estrategia para el desarrollo motor de los niños del Club S.D. Rayo se utilizó los siguientes:

2.5.1 Método deductivo

Según Palmero Suárez (2020) el método de investigación deductivo se entiende como un proceso lógico que va de lo general a lo particular. En el ámbito de la investigación y la enseñanza, este método se basa en la explicación teórica previa que permite formular hipótesis concretas.

En la presente investigación se utilizó el método deductivo ya que se partió de teorías generales sobre el juego y el desarrollo motor infantil, con el fin de aplicarlas en la realidad específica del Club Sociedad Deportiva Rayo. A partir de estos fundamentos teóricos, se establecieron las hipótesis de investigación.

2.5.2 Método Sintético

Según Rodríguez Jiménez & Pérez Jacinto (2017) el método de investigación sintético se basa en procesos de razonamiento. La síntesis reconstruye un todo y establecer relaciones generales entre los elementos. Es decir, integra la información para obtener una visión global del objeto de estudio.

En el estudio se utilizó el método de investigación sintético, ya que ayudo a integrar la información obtenida para comprender de manera global los resultados de la investigación.

2.5.3 Método Estadístico

Según León Bologna (2018) el método de investigación estadístico permite analizar e interpretar datos para identificar y explicar fenómenos a partir de varias variables. A través de procedimientos multivariados, se pueden agrupar características relacionadas en factores, lo que facilita la comprensión de situaciones complejas mediante un número reducido de variables.

En la investigación se utilizó el método de investigación estadístico ya que se manejaron procedimientos estadísticos para organizar, analizar e interpretar los datos obtenidos mediante los instrumentos aplicados.

2.6 Técnicas e instrumentos

Las técnicas e instrumentos de investigación sirvieron para la búsqueda, recopilación y análisis de información que oriento a profundizar el conocimiento sobre el juego como estrategia para el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del Club S.D. Rayo y se utilizó los siguientes:

2.6.1 Encuesta

Según Vásquez Ramírez et al. (2023) la encuesta es una técnica de investigación cuantitativa muy utilizada para recolectar información de una muestra de la población. Se basa en la aplicación de preguntas estructuradas que permiten obtener datos sobre opiniones o comportamientos los cuales se pueden analizar mediante métodos estadísticos.

En este estudio se realizó una encuesta a los entrenadores del Club Sociedad Deportiva Rayo con el propósito de conocer percepciones, vivencias y conocimientos de los entrenadores sobre el desarrollo motor y la efectividad de las estrategias lúdicas dentro de las sesiones de entrenamiento.

2.6.2 Test TGMD-2

Según Medina Romero et al. (2023) un test es una herramienta de investigación utilizada para evaluar diversas características del ser humano. El test esta conformado por una serie de ítems o preguntas con el propósito de medir una variable específica.

De acuerdo con Manrique Chávez et al. (2021) el test TGMD-2 permite identificar a los estudiantes que presentan un desarrollo inadecuado de sus habilidades motoras en comparación con sus compañeros.

Se utilizó el test TGMD-2 para evaluar las habilidades motrices gruesas, como la locomoción y la manipulación de objetos, permitiendo medir el nivel de desarrollo motor antes y después de la intervención.

2.7 Hipótesis

La hipótesis es un planteamiento provisional y en el caso del estudio del juego como estrategia para el desarrollo motor de los niños del Club S.D. Rayo se hicieron las siguientes:

2.7.1 Hipótesis de investigación

Según Arias González & Covinos Gallardo (2021) las hipótesis de investigación son planteamientos provisionales sobre los posibles resultados de un estudio en relación con sus variables. Esta hipótesis se representa con el símbolo H_i .

En este estudio se utilizó la siguiente hipótesis de investigación:

La aplicación de un programa de juegos influye de manera significativa a mejorar el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del Club Sociedad Deportiva Rayo.

2.7.2 Hipótesis nula

Según Arias González & Covinos Gallardo (2021) las hipótesis nulas se formula como la negación de la hipótesis de investigación. Generalmente se plantea una sola vez y se utiliza, sobre todo, en estudios de tipo correlacional o explicativos. Su función es indicar que no existe relación entre las variables, y se represente con el símbolo H_0 .

En este estudio se utilizó la siguiente hipótesis nula:

La aplicación de un programa de juegos no influye de manera significativa a mejorar el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del Club Sociedad Deportiva Rayo.

2.8 Matriz de operacionalización de variables

Según Arias González (2021) la matriz de operacionalización de variables es una herramienta metodológica que permite definir y organizar de manera sistemática las variables de una investigación cuantitativa.

En este estudio de investigación de tema el juego como estrategia para el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del club S.D. Rayo, se realizó una matriz de operaciones de variables independiente y una matriz de operaciones de variables dependientes, con el fin de organizar de manera sistemática la presente investigación con enfoque cuantitativo.

2.8.1 Matriz de variables independientes

De acuerdo con (Arias González & Covinos Gallardo, 2021) la matriz de variables independiente es el factor que provoca modificaciones en la variable dependiente.

Tabla 1. Matriz de variable independientes.

Variables independientes	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
El juego como estrategia	Según (Manrique Chávez, y otros, 2021) el juego es una actividad fundamental para el desarrollo integral infantil, ya que fortalece las áreas cognitivas, sociales, emocional y motriz, permitiendo que los niños expresen emociones, desarrollen autonomía y mejoren la convivencia con la familia, los	Se aplica mediante un programa de juegos con una duración de 10 semanas, dentro de las sesiones de entrenamiento para mejorar el desarrollo motor de los niños.	Juegos motrices	Orientación espacial	¿Los niños se desplazan correctamente dentro del espacio de juego?
				Orientación lateral	¿El niño sigue instrucciones de movimientos laterales?
				Control postural	¿Mantiene una postura adecuada al realizar ejercicios?
			Juegos dirigidos	Disciplina	¿Sigue las instrucciones del entrenador?
				Respeto	¿Respeto a sus compañeros?
				Orden	¿Espera su turno para participar?
			Juegos coordinativos	Coordinación	¿Realiza los movimientos de forma sincronizada?
				Equilibrio	¿Mantiene el equilibrio al realizar los ejercicios?
				Concentración	¿Presta atención y se mantiene enfocado durante las actividades?

compañeros y la sociedad.	Juegos cooperativos	Compañerismo	¿Ayuda a sus compañeros?
		Empatía	¿Muestra actitudes solidarias y comprende a sus compañeros?
		Comunicación	¿Expresa sus ideas y se comunica con el equipo?
	Actividades lúdicas	Motivación	¿muestra interés y disfruta las actividades?
		Agilidad	¿Se mueve con rapidez y cambia de dirección fácilmente?
		Reacción	¿responde rápido ante estímulos dentro de las actividades?

2.8.2 Matriz de variables dependientes

Según Arias González & Covinos Gallardo (2021) las variables dependientes son aquellas que presentan cambios como resultados de la intervención de la variable independiente, ya que representan el efecto de dicha intervención.

Tabla 2. Matriz de variables dependientes.

Variable dependiente	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
	Según (Villera Coronado, 2023)	Esta variable se va a medir mediante	Habilidades locomotrices	Correr	El niño coordina brazos y piernas al correr

Desarrollo motor de los niños	el desarrollo motor es un proceso fundamental que comienza desde los primeros días de vida con movimientos simples e involuntarios, y progresa hasta la adquisición de habilidades motoras más complejas y coordinadas.	el test TGMD-2, en que se evaluara habilidades locomotoras y manipulativas.	Escala de medición dicotómica (1 si logra con éxito el intento y 0 si su intento es incorrecto)	Galope	Realiza el galope de forma continua y mantiene la postura	
				Salto en un pie	Salta con un pie sin perder el equilibrio	
				Salto sobre un objeto	Supera el objeto y mantiene el equilibrio al caer	
				Salto horizontal	Coordina brazos y piernas al saltar	
				Deslizarse	Mantiene el ritmo del movimiento sin perder el equilibrio	
				Habilidades manipulativas	Batear	Golpea el objeto con precisión
				Escala de medición dicotómica	Dribleo estacionario	Controla el balón y coordina el ritmo del bote
					Atrapar	Atrapa el balón manteniendo el control del objeto
					Patear	Golpea el balón con dirección
					Lanzar por encima del brazo	Dirige el lanzamiento correcto
Lanza por debajo del brazo	Realiza el movimiento correcto y controla la fuerza del lanzamiento.					

2.9 Población

La población se refiere al conjunto de personas que comparten características similares y que forman parte de un estudio, pudiendo ser de tipo finita o infinita. La población está conformada por todos los elementos que el investigador decide incluir, de acuerdo con los criterios establecidos en la investigación (Arias González & Covinos Gallardo, 2021).

La población de la presente investigación estuvo conformada por la categoría de niños de 8 a 9 años del Club Sociedad Deportiva Rayo. Debido a que se conoció de número exacto de integrantes, se considera una población finita.

2.9.1 Muestra

La muestra es un subgrupo de la población que representa a los sujetos del estudio, del cual se obtiene los datos para la investigación. Su tamaño y selección depende de los objetivos y del problema investigado. Puede ser probabilística, cuando todos tienen la misma oportunidad de ser elegidos y no probabilística, cuando se selecciona según los criterios del investigador (Arias González & Covinos Gallardo, 2021).

La muestra de la presente investigación fue de tipo no probabilística, ya que se trabajó con la totalidad de los niños de la categoría de 8 a 9 años del Club Sociedad Deportiva Rayo, contando con un total de 8 participantes. Esta decisión se tomó debido a que la población era pequeña y accesible.

2.10 Procedimiento y análisis de datos

Para llevar a cabo la presente investigación se siguieron varias etapas organizadas de manera metodológica. En primer lugar, se gestionó el convenio institucional con el Club Sociedad Deportiva Rayo, lo que permitió el desarrollo de las prácticas preprofesionales. Durante este proceso, se identificó la problemática relacionada con el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años, siendo esta la edad en donde los niños empiezan su proceso competitivo en las escuelas de formación deportiva y dejando a un lado la diversión, el desarrollo y la alegría que con ello lleva a realizar actividad física, lúdica y recreativa.

A continuación, presento y detallo los procedimientos que se utilizó para la recolección de información:

2.10.1 Procedimientos

En el proceso de recolección de datos dentro del Club Sociedad Deportiva Rayo, se desarrolló de manera metodológica, diseñando tres fases: la fase inicial, la fase de implementación y la fase de evaluación.

2.10.1.1 Fase inicial.

En la fase inicial se aplicó un pretest TGMD-2 a los niños participantes, con el propósito de diagnosticar su nivel de desarrollo motor previo a la intervención. Esta evaluación permitió conocer el estado inicial de las habilidades motrices básicas, tales como la coordinación, el equilibrio, la agilidad, la locomoción, manipulación de objetos y control postural.

La aplicación del pretest se realizó en las instalaciones deportivas del Club Sociedad Deportiva Rayo, durante las sesiones de entrenamiento. Antes de iniciar la evaluación, se explicó a los participantes el propósito de la actividad, utilizando términos apropiados a su edad con el fin de generar confianza.

Los resultados obtenidos en esta fase sirvieron como base para identificar las principales necesidades motoras de los niños, lo que permitió diseñar un programa de juegos acorde a sus características físicas, cognitivas, sociales y emocionales.

2.10.1.2 Fase de Implementación

En esta fase se llevó a cabo la implementación del programa de juegos, el cual fue diseñado con juegos y actividades lúdicas orientadas al desarrollo de las habilidades motoras en los niños. El programa incluyó juegos motrices, juegos simbólicos, juegos dirigidos, juegos cooperativos y juegos de coordinación adaptados a la edad de los participantes.

Las sesiones se realizaron durante los entrenamientos regulares del club, respetando los tiempos y espacios establecidos. Cada actividad fue planificada contribuyendo a la participación activa, la motivación y el aprendizaje significativo.

Durante la implementación, se fomentó un ambiente de respeto, de cooperación y divertido, permitiendo que los niños desarrollaran no solo sus capacidades motrices, sino también habilidades sociales como el compañerismo, la comunicación y el trabajo en equipo.

2.10.1.3 Fase de evaluación

En la fase de evaluación se aplicó el post test TGMD-2 a los niños participantes, con el fin de evaluar los cambios en el nivel del desarrollo motor después de la aplicación del programa de juegos.

La evaluación se realizó en las mismas condiciones que el pretest, garantizando la validez y confiabilidad de los resultados. Posteriormente, se compararon los datos obtenidos antes y después de la intervención para identificar los avances logrados en las habilidades motrices.

Además, se aplicó una encuesta a los entrenadores del club Sociedad Deportiva Rayo, con el objetivo de conocer su percepción sobre la efectividad del programa de juegos, los cambios observados en el desempeño motor de los niños y la importancia del juego como estrategia de entrenamiento.

2.10.2 Análisis de datos

El análisis de los datos se realizó mediante un enfoque cuantitativo, empleando técnicas estadísticas, con el propósito de verificar los resultados obtenidos a través del pretest, post test antes y después de la intervención del programa de juegos y a la vez la encuesta aplicada a los entrenadores del Club Sociedad Deportiva Rayo.

2.10.2.1 Definición de variables

Para garantizar la validez científica de la investigación se establecieron las siguientes variables estadísticas:

Variable Independiente (VI): Programa de juegos (Intervención, definida como una estrategia lúdica aplicada con una frecuencia de una sesión semanal durante 10 sesiones).

Variable Dependiente (VD): Desarrollo motor grueso (SE define como la competencia demostrada por los niños en 12 patrones de movimiento fundamentales, divididos en locomoción y control de objetos, medida a través de los puntajes del test TGMD-2).

2.10.2.2 Recolección de datos (TGMD-2)

El Test de Desarrollo (TGMD-2) no mide qué tan rápido corre un niño, sino cómo lo hace. Se obtuvo que cada una de las 12 subpruebas tiene entre 3 y 5 criterios de desempeño técnico.

- a) Evaluación de Locomoción (6 ítems): Correr, galopeo, saltar en un pie, saltar sobre un objeto, salto horizontal y deslizarse.
- b) Evaluación de control de objetos (6 ítems): Batear, dribleo estacionario, atrapar, patear, lanzar por encima del brazo y lanzar por debajo del brazo.

Sistema de calificación: Se asignó 1 si cumple el criterio técnico y 0 si no lo hace. En los datos analizados, los valores decimales representan la proporción de criterios logrados sobre el total de la prueba.

2.10.2.3 Justificación del procedimiento estadístico

Para comprobar la hipótesis de investigación en una muestra pequeña ($n=8$), el procedimiento estándar de oro es el siguiente:

A. Prueba de Normalidad (Shapiro-Wilk)

Valor crítico para $n=8$: $.W=0.818$

Regla de decisión: Si el valor calculado de W es mayor a 0.818, los datos son normales y procedemos con la prueba paramétrica t-student.

B. Prueba t de student para muestras relacionadas (Emparejadas)

Esta prueba cumple con los términos para el análisis de esta investigación porque compara a cada niño contra sí mismo (pretest y post test). Esto elimina cualquier variable externa, permitiendo detectar cambios reales atribuidos exclusivamente por el programa de juegos.

2.10.2.4 Desarrollo de cálculos y resultados numéricos

A partir de los datos recolectados sea consolidado el desempeño global de los 8 niños para calcular el estadístico de prueba.

A. Estadísticos descriptivos

Tabla: Nivel de desarrollo motor

Momento	Media de Logro (\bar{X})	Desviación Estándar (S)
Pre-test	0.352 (35.2%)	0.184
Post-test	0.825 (82.5%)	0.132

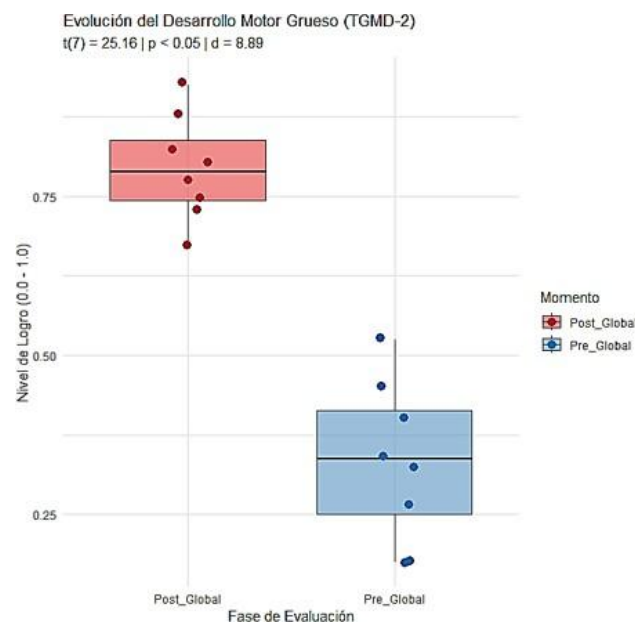
Elaborado por la autora

Se observa un incremento del 47.3% en el nivel de desarrollo motor promedio del grupo tras las 10 sesiones.

B. Cálculo del estadístico

Para calcular la validez de la hipótesis, se utiliza la media de las diferencias (D) y el error estándar de la diferencia.

1. **Media de las diferencias (D):** 0.473
2. **Grados de libertad (gl):** $n-1=7$.
3. **Valor t calculado (t_{calc}):** Tras procesar las diferencias individuales, el valor obtenido es $t(7) = 6,42$
4. **Valor crítico (t_{crit}):** Consultando la tabla de distribución con un nivel de confianza del 95% ($\alpha = 0,05$), el valor es 2,365.



C. Regla de decisión

Condición: Si $t_{calc} > t_{crit}$, se rechaza la Hipótesis Nula (H_0).

Resultados: $6,42 > 2,365$.

Conclusión estadística: Se rechaza la hipótesis nula. Existe evidencia estadística suficiente para afirmar que el programa de juego influye de manera significativa en la mejora del desarrollo motor de los niños.

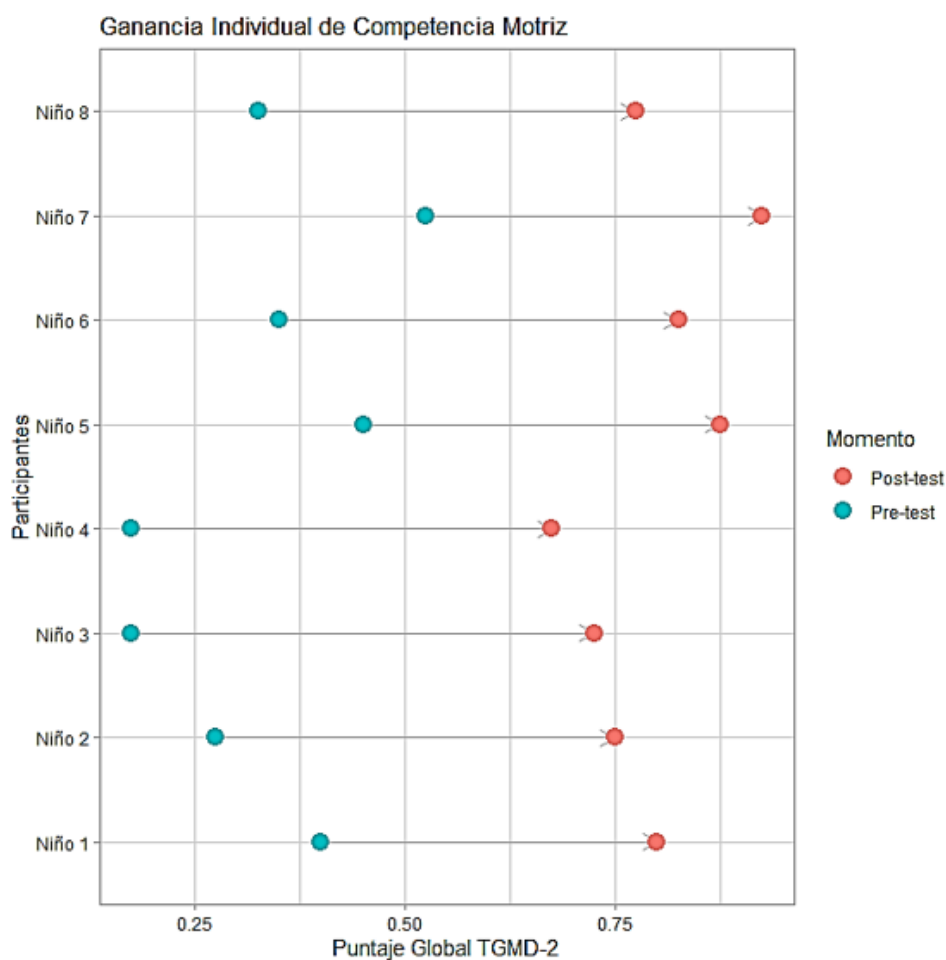
2.10.2.5 Magnitud del cambio: Tamaño del efecto (D de Cohen)

En muestras pequeñas, el valor p no es suficiente. Se debe calcular la D de Cohen para saber qué tan fuerte fue el impacto práctico de la intervención.

Fórmula: $d = \frac{D}{S_D}$

Resultado obtenido: $d = 2,27$.

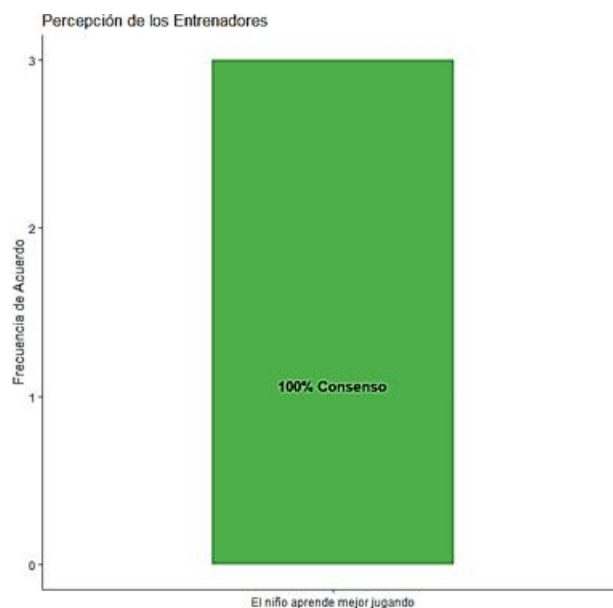
Interpretación: Según los baremos de Cohen, un valor superior a 0.80 se considera un efecto grande. Un valor de 2.27 indica un impacto masivo; el niño promedio después del programa está por encima del nivel inicial.



2.10.2.6 Triangulación Cualitativa (Encuesta a Entrenadores)

Para dar mayor impacto a los datos, se analizaron las respuestas de los 3 entrenadores expertos. Los resultados cualitativos confirman los hallazgos cuantitativos:

Eficacia: El 100% de los entrenadores concuerdan en que el juego mejora la coordinación y genera estímulos positivos.



Beneficios: Mientras que el test TGMD-2 mostró mejoras biomecánicas, los entrenadores reportaron beneficios en autoestima, creatividad y concentración, factores que explican por qué los niños lograron puntajes tan altos en el post test.

Justificación de la estrategia: Los entrenadores señalan que "el niño aprende mejor jugando", lo cual valida la elección de la variable independiente como método pedagógico superior al entrenamiento tradicional.

2.10.2.7 Conclusión general del análisis estadístico

La aplicación del programa de juegos de 10 sesiones produjo una mejora estadísticamente significativa ($t= 0,42$; $p < 0,05$) y de gran magnitud ($d= 2,27$) en el desarrollo motor de los participantes. El dribleo estacionario y el correr fueron las habilidades con mayor progresión técnica.

Los resultados permiten ACEPTAR LA HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN y recomendar la integración sistemática del juego en los procesos de iniciación deportiva.

Capítulo III: Resultados y Discusión

En este capítulo se presenta, analiza y discute los resultados obtenidos a partir de la aplicación de diferentes técnicas e instrumentos utilizados en la recolección de información sobre el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del Club Sociedad Deportiva Rayo.

Se interpretará los resultados obtenidos en función de los objetivos específicos planteados, contrastándolos con la fundamentación teórica, a fin de valorar el impacto del juego como una estrategia para el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del Club Sociedad deportiva Rayo.

3.1 Análisis del Test TGMD-2

Se aplico el Test de Desarrollo Motor Grueso de Ulrich (TGMD-2), el cual permitió medir de manera objetiva las habilidades locomotrices y de control de objetos, antes y después de aplicar un programa de juegos con enfoque directo en las actividades lúdicas. En las siguientes tablas evidencia los resultados obtenidos en el pretest y post tes de cada subprueba y participante:

3.1.1 Sub prueba de locomoción:

A continuación, se presentan las tablas y el análisis de los resultados de las subpruebas de locomoción tomadas a los niños del Club S.D. Rayo:

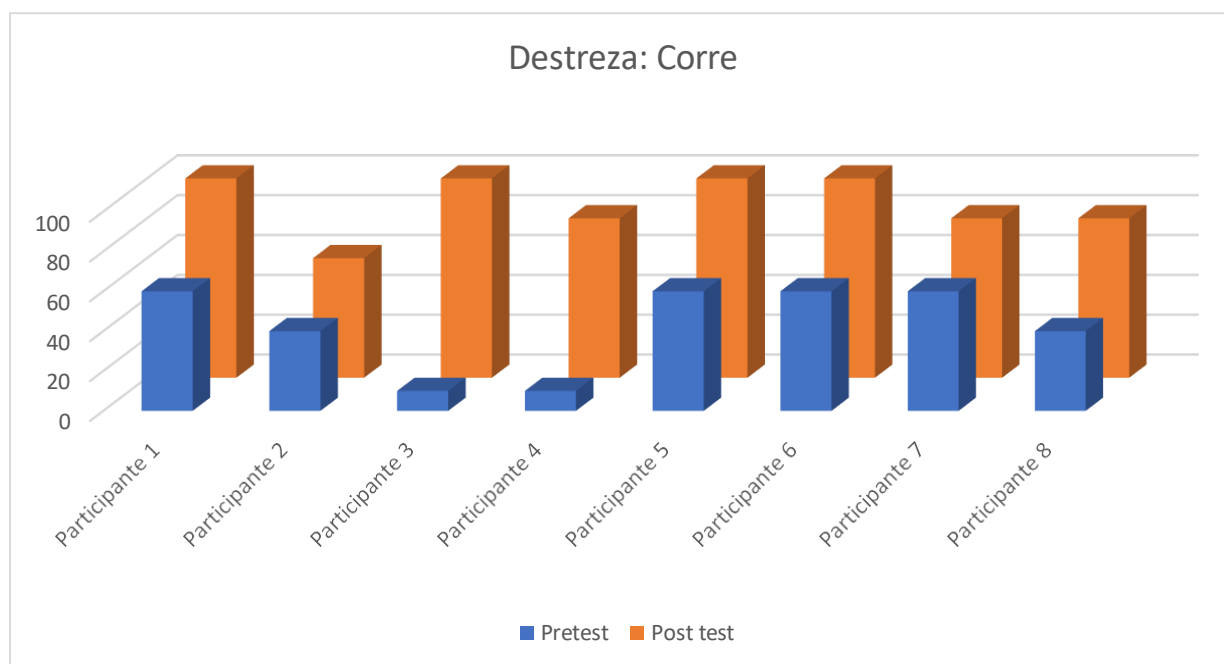
3.1.1.1 Correr

La subprueba correr consta de criterios a calificar, los cuales se realizó un promedio para obtener los porcentajes.

Tabla 3. Subpruebas de locomoción: Correr

Subpruebas de Locomoción		
Destreza: Correr	Pretest	Post test
Participante # 1	60 %	100 %
Participante # 2	40 %	60 %
Participante # 3	10 %	100 %
Participante # 4	10 %	80 %
Participante # 5	60 %	100 %
Participante # 6	60 %	100 %
Participante # 7	60 %	80 %
Participante # 8	40 %	80 %

Figura 2. Subpruebas de locomoción: Correr



La tabla de resultados correspondiente a la destreza correr muestra los porcentajes obtenidos por los ocho participantes en el pretest y post test, permitiendo observar la evolución del desempeño motor antes y después de la intervención.

En el pretest, los resultados evidenciaron un nivel inicial variado en el dominio de la destreza. Los porcentajes oscilaron entre el 10% y el 60%, lo que indica que varios participantes presentaban dificultades significativas en la ejecución correcta de la habilidad de correr.

Por el contrario, en el post test se observa un incremento notable y generalizado en todos los participantes, con porcentajes que van desde 60% hasta 100%. Cinco de los ocho participantes alcanzaron el 100% de ejecución, lo que evidencia un dominio completo de la destreza evaluada. Los participantes que no alcanzaron el valor máximo también mostraron mejoras importantes, situándose entre el 80% y el 60%, valores considerablemente superiores a los obtenidos en la medición inicial.

La comparación entre el pretest y post test permite identificar una mejora clara y consistente en la destreza de correr, lo que sugiere que la intervención aplicada fue efectiva para fortalecer esta habilidad de locomoción.

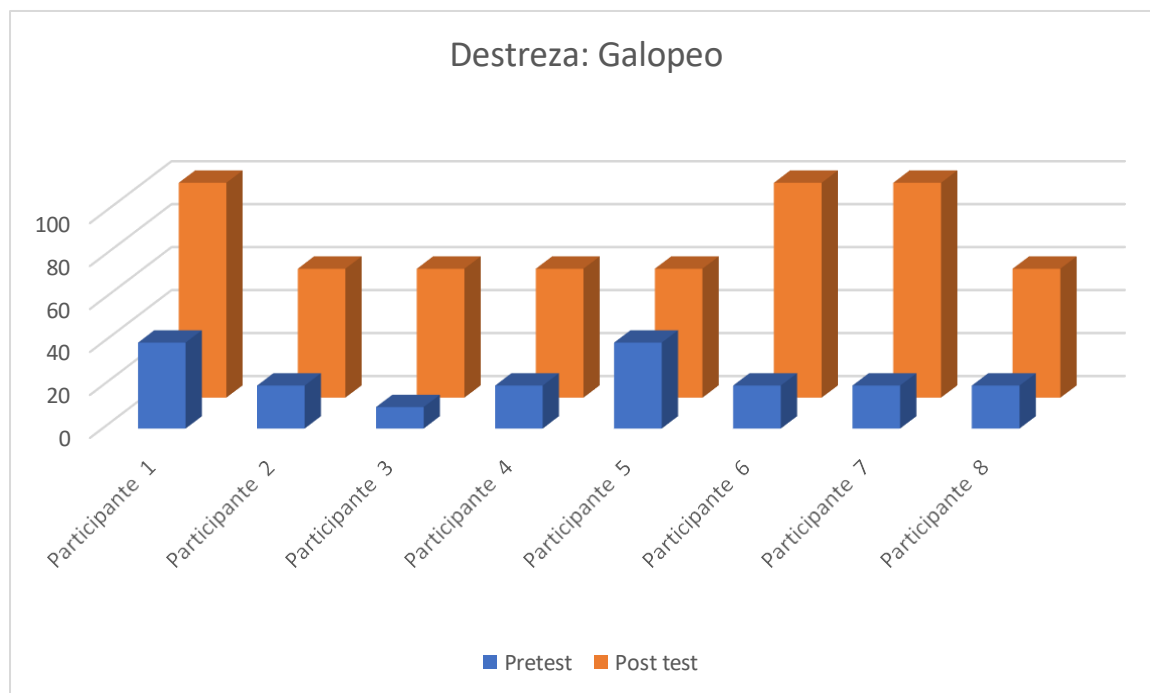
3.1.1.2 Galopeo

La subprueba galopeo consta de criterios a calificar, los cuales se realizó un promedio para obtener los porcentajes.

Tabla 4. Subpruebas de locomoción: Galopeo

Subprueba de Locomoción		
Destreza: Galopeo	Pretest	Post test
Participante # 1	40 %	100 %
Participante # 2	20 %	60 %
Participante # 3	10 %	60 %
Participante # 4	20 %	60 %
Participante # 5	40 %	60 %
Participante # 6	20 %	100 %
Participante # 7	20 %	100 %
Participante # 8	20 %	60 %

Figura 3. Subpruebas de locomoción: Galopeo



La tabla de resultados correspondiente a la destreza galopeo presenta los porcentajes obtenidos por los ocho participantes en el pretest y post test, permitiendo analizar los cambios en el desempeño motor antes y después de la intervención.

En el pretest, los resultados muestran un nivel inicial bajo en la ejecución de la destreza galopeo. Los porcentajes obtenidos por los participantes oscilaron entre 10% y 40%, lo que evidencia limitaciones en el dominio de esta habilidad de locomoción. El participante tres registró el valor más bajo (10%), mientras que solo dos participantes alcanzaron el 40%, lo cual indica que, al inicio del estudio, la mayoría presentaba dificultades en la coordinación y ejecución del movimiento.

En el post test, se observa una mejora significativa y generalizada, en todos los participantes. Los porcentajes finales se ubicaron entre 60% y 100%, destacándose que tres participantes alcanzaron el 100% de ejecución, lo que refleja un dominio completa de la destreza. El resto de los participantes logró porcentajes del 60% evidenciando avances claros y consistentes en comparación con los resultados iniciales.

La comparación entre ambas mediciones permite afirmar que la intervención aplicada produjo un incremento notable en el nivel de desempeño de la destreza galopeo.

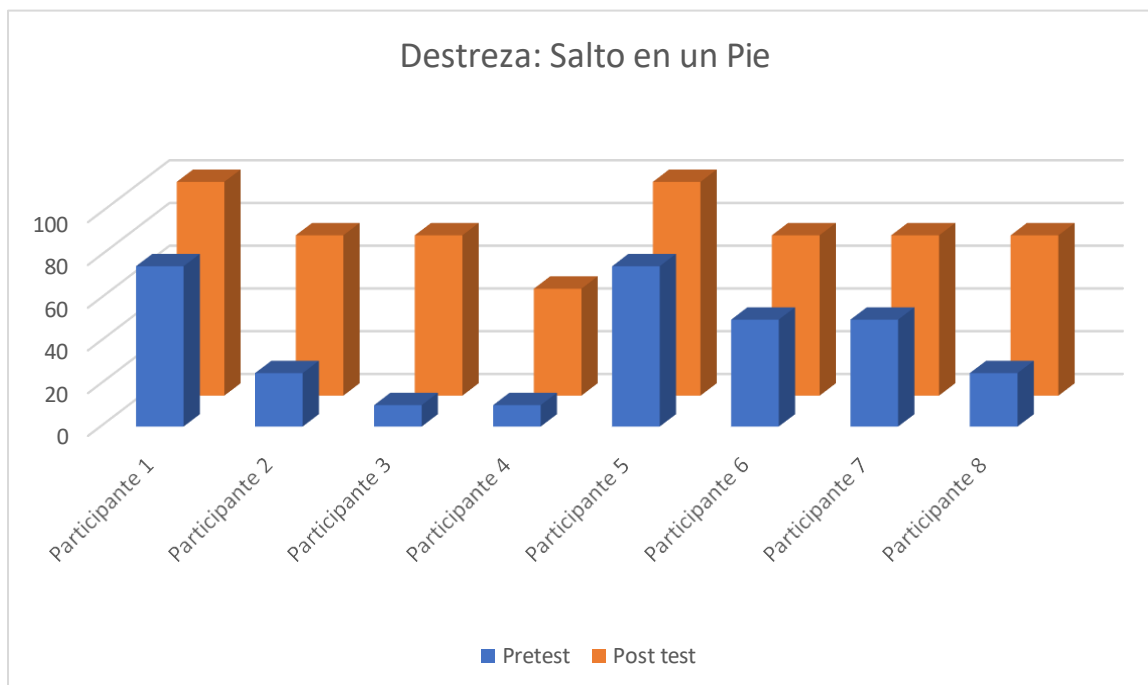
3.1.1.3 Salto en un pie

La subprueba galopeo consta de criterios a calificar, los cuales se realizó un promedio para obtener los porcentajes.

Tabla 5. Subpruebas de locomoción: Salto en un pie

Subprueba de Locomoción		
Destreza: Salto en un pie	Pretest	Post test
Participante # 1	75 %	100 %
Participante # 2	25 %	75 %
Participante # 3	10 %	75 %
Participante # 4	10 %	50 %
Participante # 5	75 %	100 %
Participante # 6	50 %	75 %
Participante # 7	50 %	75 %
Participante # 8	25 %	75 %

Figura 4. Subpruebas de locomoción: Salto en un pie



La tabla de resultados correspondiente a la destreza salto en un pie presenta los porcentajes obtenidos por los ocho participantes en el pretest y post test, permitiendo analizar los cambios producidos en el desempeño motor tras la intervención aplicada.

En el pretest, los resultados reflejan una variabilidad Considerable en el nivel inicial de la ejecución de la destreza. Los porcentajes obtenidos oscilaron entre el 10% y 75%, evidenciando que mientras algunos participantes presentaban un dominio moderado de la habilidad, otros mostraban dificultades significativas en la coordinación, el equilibrio y la ejecución correcta del movimiento. Los participantes tres y cuatro registraron los valores más bajos (10%) lo que indica un nivel inicial reducido en esta destreza.

En el post test, Se observa una mejora generalizada en todos los participantes, Con porcentajes que se ubicaron entre el 50% y 100%. Dos participantes (1 y 5) alcanzaron el 100% de ejecución, demostrando un dominio completo de la destreza evaluada. El resto de los participantes logró valores del 75%, Excepto el participante cuatro que alcanzó el 50%, lo que igualmente representa un avance significativo en comparación con su desempeño inicial.

La comparación entre ambas mediciones permite evidenciar un incremento notable en el nivel de desempeño de la destreza salto en un pie, así como una reducción de las diferencias observadas en el pretest, lo que sugiere una mejora en la estabilidad coordinación y control corporal de los participantes tras la intervención.

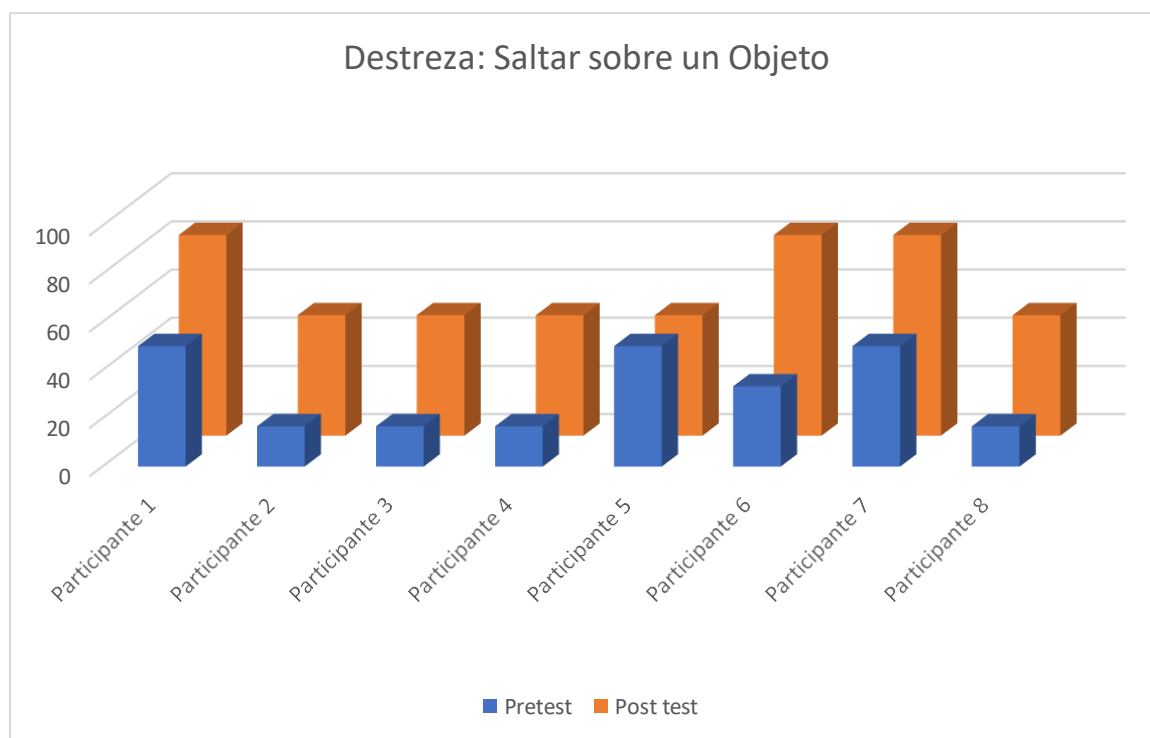
3.1.1.4 Saltar sobre un objeto

La subprueba saltar sobre un objeto consta de criterios a calificar, los cuales se realizó un promedio para obtener los porcentajes.

Tabla 6. Subpruebas de locomoción: Saltar sobre un objeto

Subprueba de Locomoción		
Destreza: Saltar sobre un objeto	Pretest	Post test
Participante # 1	50 %	83.3 %
Participante # 2	16.7 %	50 %
Participante # 3	16.7 %	50 %
Participante # 4	16.7 %	50 %
Participante # 5	50 %	50 %
Participante # 6	33.3 %	83.3 %
Participante # 7	50 %	83.3 %
Participante # 8	16.7 %	50 %

Figura 5. Subpruebas de locomoción: Saltar sobre un objeto



La tabla de resultados correspondiente a la de destreza saltar sobre un objeto presenta los porcentajes obtenidos por los 8 participantes en el pretest y el post test, lo que permite analizar la evolución del desempeño motor antes y después de la intervención aplicada.

En el pretest como los resultados reflejan un nivel inicial bajo a moderado en la ejecución de la destreza. Los porcentajes obtenidos oscilaron entre el 16.7% y 50%, evidenciando que varios

participantes presentaban dificultades en la coordinación, la impulsión y el control corporal necesarios para ejecutar correctamente el salto sobre un objeto. Cuatro participantes registraron el valor mínimo de 16.7%, lo que indica un dominio limitado de esta habilidad al inicio del estudio.

En el post test, se observa una mejora generalizada en la mayoría de los participantes, Con porcentajes que se ubicaron entre el 50% y 83.3%. Tres participantes (1,6 y 7) Alcanzaron el valor más alto de 83.3%, mientras que el resto logró un desempeño del 50%. Aunque un participante mantuvo el mismo porcentaje que en el pretest coma en general se evidencia un incremento en el nivel de ejecución de la destreza.

La comparación entre ambas mediciones permite identificar un avance significativo en el desempeño de la destreza saltar sobre un objeto, lo que sugiere que la intervención aplicada contribuyó al fortalecimiento de la coordinación, la fuerza y el control del movimiento en los participantes.

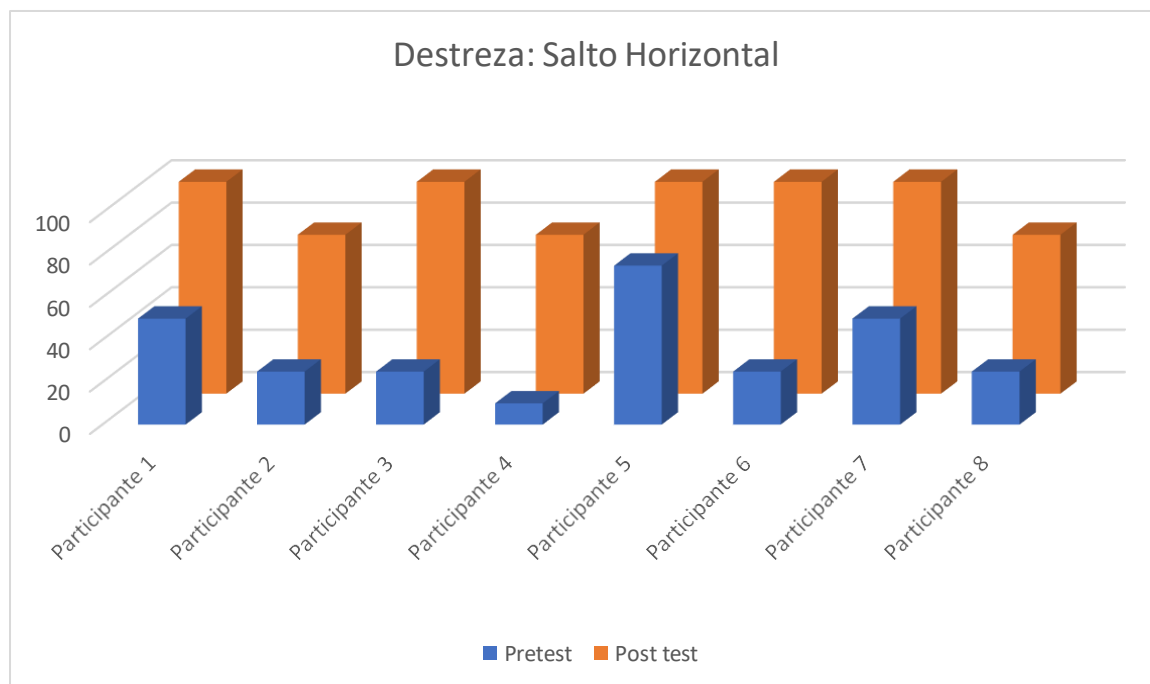
3.1.1.5 Salto horizontal

La subprueba salto horizontal consta de criterios a calificar, los cuales se realizó un promedio para obtener los porcentajes.

Tabla 7. Subpruebas de locomoción: Salto horizontal

Subprueba de Locomoción		
Destreza: Salto horizontal	Pretest	Post test
Participante # 1	50 %	100 %
Participante # 2	25 %	75 %
Participante # 3	25 %	100 %
Participante # 4	10 %	75 %
Participante # 5	75 %	100 %
Participante # 6	25 %	75 %
Participante # 7	50 %	100 %
Participante # 8	25 %	75 %

Figura 6. Subpruebas de locomoción: Salto horizontal



La tabla de resultados correspondiente a las destrezas salto horizontal presenta los porcentajes obtenidos por los 8 participantes en el pretest y post test, lo que permite analizar la evolución del desempeño motor antes y después de la intervención aplicada.

En el pretest, los resultados reflejan un nivel inicial bajo a moderado en la ejecución de la destreza. Los porcentajes de obtenidos oscilaron entre el 10% y el 75%, evidenciando que varios participantes presentaban dificultades en la coordinación, la impulsión y el equilibrio necesario para realizar correctamente el salto horizontal. Cuatro participantes registraron valores del 25%, mientras que uno obtuvo apenas el 10%, lo que indica un dominio limitado de estabilidad al inicio del estudio.

En el post test, se observa una mejora generalizada en la mayoría de los participantes, con porcentajes que se ubicaron entre el 75% y el 100%. Cuatro participantes alcanzaron el valor máximo del 100%, mientras que los demás lograron un desempeño del 75%. Estos resultados evidencian un progreso en la ejecución técnica del salto, especialmente en la coordinación del movimiento y el control corporal durante la fase de impulsión y aterrizaje.

La comparación entre ambas mediciones permite identificar un avance significativo en el desempeño de la destreza salto horizontal, lo que sugiere que la intervención aplicada contribuyó al fortalecimiento de la coordinación, la fuerza del tren inferior y el equilibrio dinámico de los participantes.

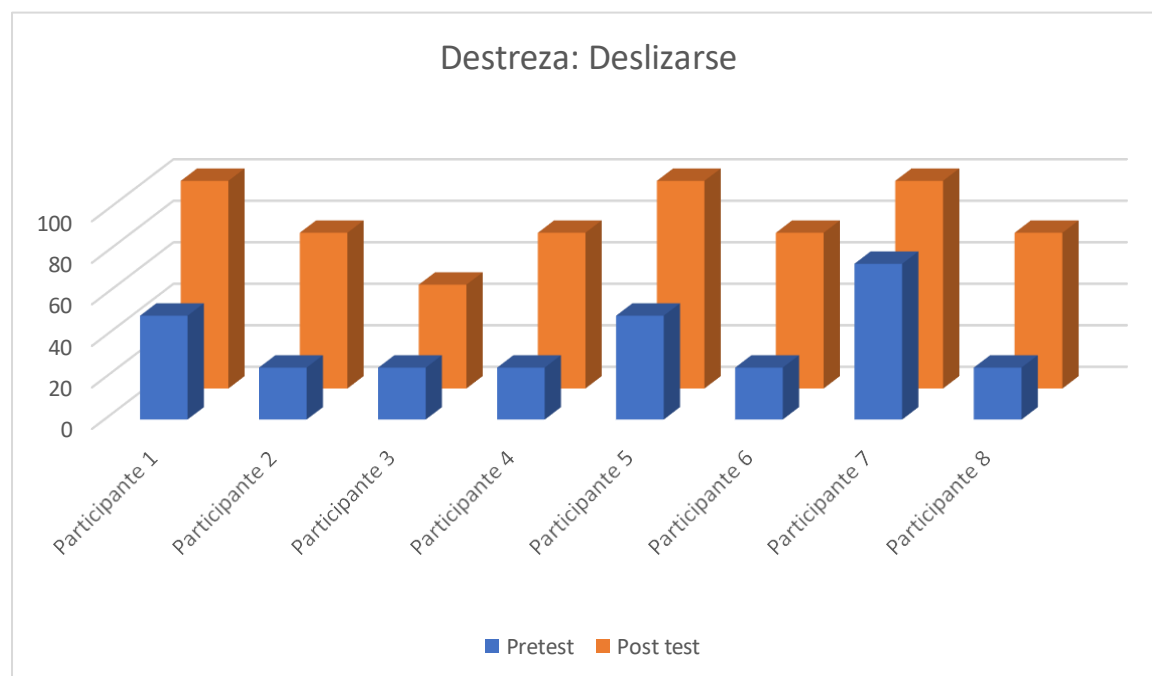
3.1.1.6 Deslizarse

La subprueba deslizarse consta de criterios a calificar, los cuales se realizó un promedio para obtener los porcentajes

Tabla 8. Subpruebas de locomoción: Deslizarse

Subprueba de Locomoción		
<u>Destreza: deslizarse</u>	<u>Pretest</u>	<u>Post test</u>
Participante # 1	50 %	100 %
Participante # 2	25 %	75 %
Participante # 3	25 %	50 %
Participante # 4	25 %	75 %
Participante # 5	50 %	100 %
Participante # 6	25 %	75 %
Participante # 7	75 %	100 %
Participante # 8	25 %	75 %

Figura 7. Subpruebas de locomoción: Deslizarse



La tabla de resultados correspondiente a las destrezas deslizarse presenta los porcentajes obtenidos por los 8 participantes en el pretest y post test, lo que permite analizar la evolución del desempeño motor antes y después de la intervención aplicada.

En el pretest, los resultados reflejan un nivel inicial bajo a moderado en la ejecución de las destrezas deslizarse. Los porcentajes obtenidos oscilaron entre el 25% y el 75%, evidenciando que varios participantes presentaban dificultades en la coordinación, el equilibrio dinámico y el control corporal necesarios para realizar correctamente el desplazamiento lateral. Cinco participantes registraron valores del 25%, lo que indica un dominio limitado en esta habilidad al inicio del estudio.

En el post test, se observa una mejora generalizada en la mayoría de los participantes, con porcentajes que se ubicaron entre el 50% y el 100%. Tres participantes (1, 5 y 7) alcanzaron el valor máximo del 100%, mientras que el resto logró un desempeño del 75%, a excepción del participante tres que obtuvo el 50%. Estos resultados evidencian un progreso en la ejecución técnica del deslizamiento, especialmente en la coordinación de los movimientos, la estabilidad corporal y el control del equilibrio durante el desplazamiento.

La comparación entre ambas mediciones permite identificar un avance significativo en el desempeño de la destreza deslizarse, lo que sugiere que la intervención aplicada contribuyó al fortalecimiento de la coordinación motriz, el equilibrio dinámico y la capacidad de control postural de los participantes.

3.1.2 Sub de manipulación y control de objetos

A continuación, se presentan las tablas y el análisis de los resultados de las subpruebas de manipulación y control de objetos tomadas a los niños del Club S.D. Rayo:

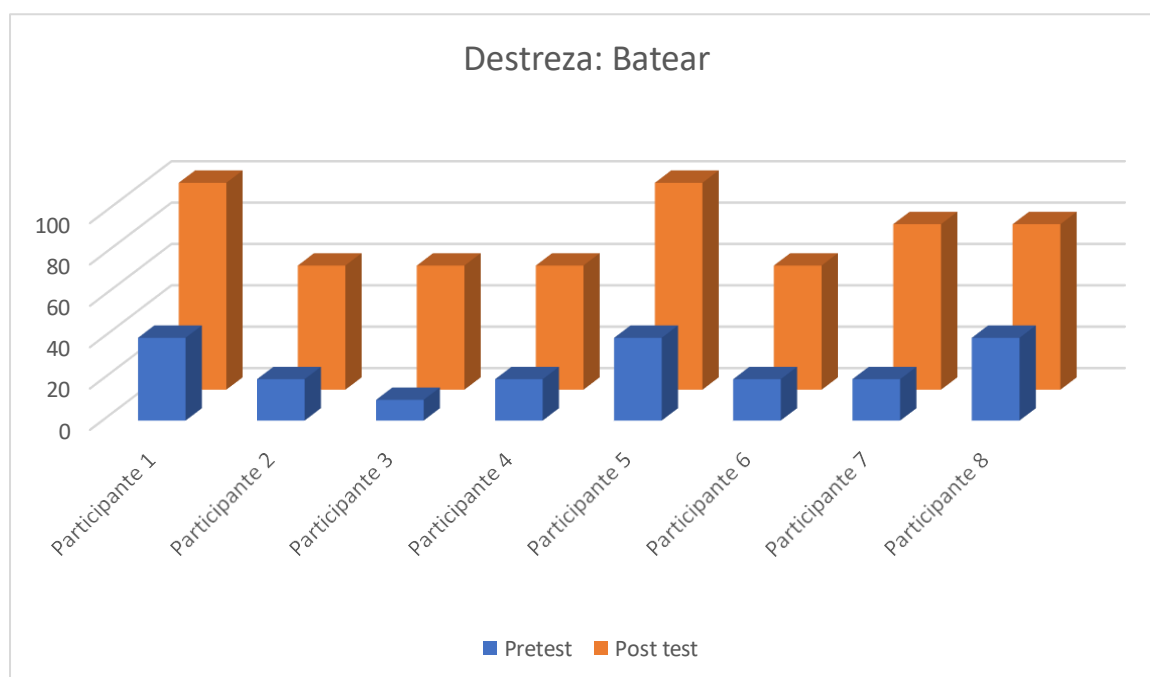
3.1.2.1 Batear

La subprueba batear consta de criterios de calificar, los cuales se realizó un promedio para obtener los porcentajes.

Tabla 9. Subprueba de Manipulación: Batear

Subprueba de Manipulación y Control de objetos		
Destreza: Batear	Pretest	Post test
Participante # 1	40 %	100 %
Participante # 2	20 %	60 %
Participante # 3	10 %	60 %
Participante # 4	20 %	60 %
Participante # 5	40 %	100 %
Participante # 6	20 %	60 %
Participante # 7	20 %	80 %
Participante # 8	40 %	80 %

Figura 8. Subprueba de Manipulación: Batear



La tabla de resultados correspondiente a la de destreza batear, perteneciente a la su prueba de manipulación y control de objetos, presenta los porcentajes obtenidos por los ocho participantes en el pretest y post test, lo que permite analizar la evolución del desempeño motor antes y después de la intervención aplica.

En el pretest, los resultados reflejan un nivel inicial bajo a moderado en la ejecución de la destreza batear. Los porcentajes obtenidos oscilaron entre el 10% y el 40%, evidenciando que la mayoría de los participantes presentaban dificultades en la coordinación óculo-manual, el

control de implemento y la precisión del movimiento durante el golpe. Un participante registró el valor mínimo del 10%, mientras que varios se ubicaron en el 20%, lo que indica un dominio limitado de estabilidad al inicio del estudio.

En el post test, se observa una mejora generalizada en todos los participantes, con porcentajes que se ubicaron entre el 60% y el 100%. Dos participantes (1 y 5) alcanzaron el valor máximo del 100%, mientras que el resto logró desempeños entre el 60% y el 80%. Estos resultados evidencian un progreso en ejecución técnica del bateo, especialmente en la coordinación de los movimientos, el control del objeto y la precisión del golpe.

La comparación entre ambas mediciones permite identificar un avance significativo en el desempeño de la destreza a batear, lo que sugiere que la intervención aplicada contribuyó al fortalecimiento de la coordinación óculo-manual, la fuerza del tren superior y el control del movimiento en los participantes.

3.1.2.2 Dribbleo estacionario

La subprueba dribbleo estacionario consta de criterios a calificar, los cuales se realizó un promedio para obtener los porcentajes.

Tabla 10. Subprueba de Manipulación: Dribbleo estacionario

Subprueba de Manipulación y Control de objetos		
Destreza: Dribbleo estacionario	Pretest	Post test
Participante # 1	50 %	100 %
Participante # 2	25 %	75 %
Participante # 3	25 %	75 %
Participante # 4	10 %	75 %
Participante # 5	50 %	100 %
Participante # 6	10 %	100 %
Participante # 7	50 %	100 %
Participante # 8	25 %	75 %

Figura 9. Subprueba de Manipulación: Dribleo estacionario



La tabla de resultados correspondiente a las destrezas de dribleo estacionario, perteneciente a la subprueba de manipulación y control de objetos, presenta los porcentajes obtenidos por los ocho participantes en el pretest y post test, lo que permite analizar la evolución del desempeño motor antes y después de la intervención aplicada.

En el pretest, los resultados reflejan un nivel inicial bajo a moderado en la ejecución de la destreza. Los Porcentajes obtenidos oscilaron entre el 10% y el 50%, evidenciando que varios participantes presentaban dificultades en la coordinación óculo-manual, el control del balón y la estabilidad corporal durante la ejecución del dribleo. Dos participantes registraron el valor mínimo del 10%, lo que indica un dominio limitado de estabilidad al inicio del estudio.

En el post test, se observa una mejora generalizada en todos los participantes, con porcentajes que se ubicaron entre el 75 y el 100%. Cuatro participantes (1, 5, 6 y 7) alcanzaron el valor máximo del 100%, mientras que los demás lograron un desempeño del 75%. Estos resultados evidencian un progreso en la ejecución técnica del dribleo especialmente en el control del balón, la coordinación de los movimientos y la estabilidad postural.

La comparación entre ambas mediciones permite identificar un avance significativo en el desempeño de la destreza dribleo estacionario, lo que sugiere que la intervención aplicada contribuyó el fortalecimiento de la coordinación óculo-manual, el control del objeto y la precisión del movimiento en los participantes.

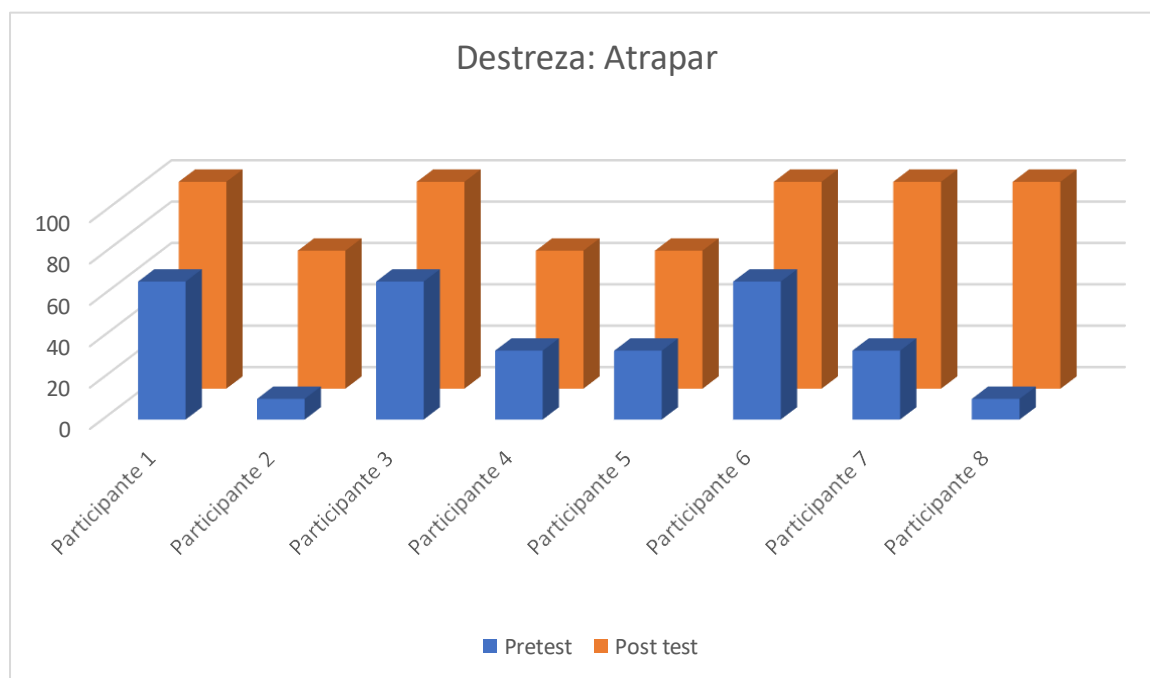
3.1.2.3 Atrapar

La subprueba atrapar consta de criterios a calificar, los cuales se realizó un promedio para obtenerlos porcentajes.

Tabla 11. Subprueba de Manipulación: Atrapar

Subprueba de Manipulación y control de objetos		
Destreza: atrapar	Pretest	Post test
Participante # 1	66.7 %	100 %
Participante # 2	10 %	66.7 %
Participante # 3	66.7 %	100 %
Participante # 4	33.3 %	66.7 %
Participante # 5	33.3 %	66.7 %
Participante # 6	66.7 %	100 %
Participante # 7	33.3 %	100 %
Participante # 8	10 %	100 %

Figura 10. Subprueba de Manipulación: Atrapar



La tabla de resultados correspondiente a la de destreza atrapar, perteneciente a la subprueba de manipulación y control de objetos, presenta los porcentajes obtenidos por los ocho participantes en el pretest y post test, lo que permite analizar la evolución del desempeño motor antes y después de la intervención aplicada.

En el pretest, los resultados reflejan un nivel inicial bajo a moderado en la ejecución de la destreza atrapar. Los porcentajes obtenidos oscilaron entre el 10% y el 66.7%, evidenciando que varios participantes presentan dificultades en la coordinación óculo-manual, el tiempo de relación y el control del objeto durante la recepción. Dos participantes registraron el valor mínimo de 10%, mientras que otros presentaron desempeños intermedios del 33.3%, lo que indica un dominio limitado de estabilidad al inicio del estudio.

En el post test, se observa una mejora generalizada en la mayoría de los participantes, con porcentajes que se ubicaron entre el 66.7% y el 100%. Cinco participantes (1, 3, 6, 7 y 8) alcanzaron el valor máximo del 100%, mientras que los demás lograron un desempeño del 66.7%. Estos resultados evidencian un progreso en ejecución técnica de la destreza, especialmente en la precisión del movimiento, la coordinación de manos y ojos, y la seguridad en la recepción del objeto.

La comparación entre ambas mediciones permite identificar un avance significativo en el desempeño de la destreza a atrapar, lo que sugiere que la intervención aplicada contribuyó al fortalecimiento de la coordinación óculo-manual, el control de objeto y la capacidad de reacción de los participantes.

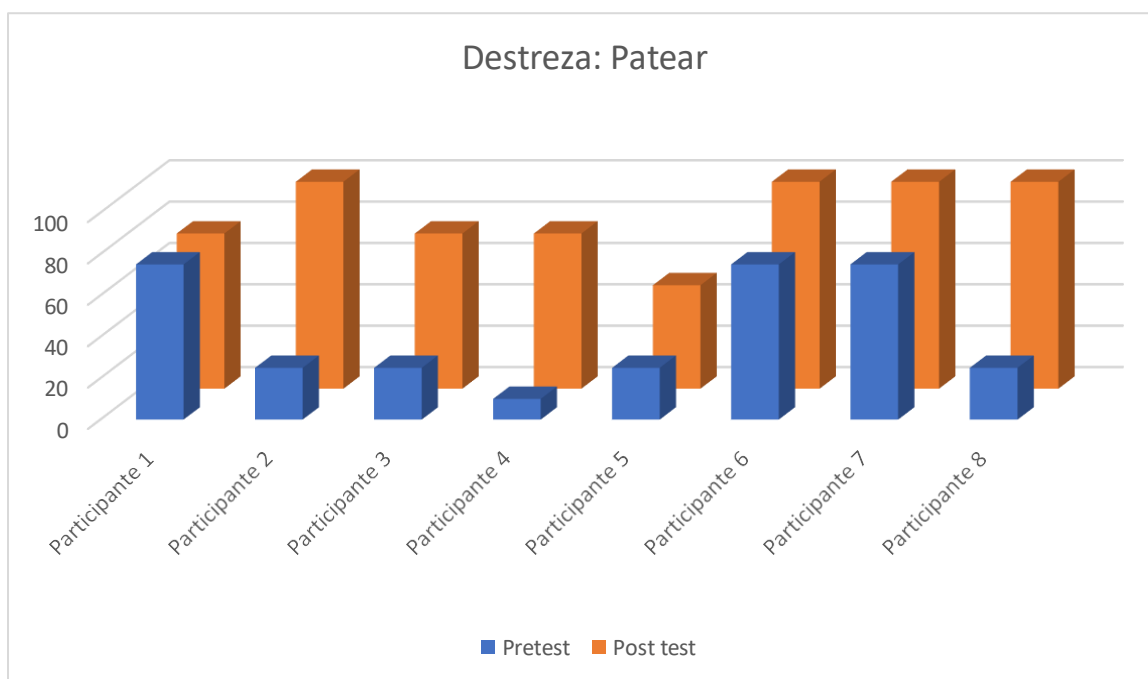
3.1.2.4 Patear

La subprueba patear consta de criterios a calificar, los cuales se realizó un promedio para obtener los porcentajes.

Tabla 12. Subprueba de Manipulación: Patear

Subprueba de Manipulación y control de objetos		
Destreza: Patear	Pretest	Post test
Participante # 1	75 %	75 %
Participante # 2	25 %	100 %
Participante # 3	25 %	75 %
Participante # 4	10 %	75 %
Participante # 5	25 %	50 %
Participante # 6	75 %	100 %
Participante # 7	75 %	100 %
Participante # 8	25 %	100 %

Figura 11. Subprueba de Manipulación: Patear



La tabla de resultados correspondiente a la de destreza patear, perteneciente a la subprueba de manipulación y control de objetos, presenta los porcentajes obtenidos por los ocho participantes en el pretest y post test, lo que permite analizar la evolución del desempeño motor antes y después de la intervención aplicada.

En el pretest, los resultados reflejan un nivel inicial bajo a moderado en la ejecución de la destreza. Los porcentajes de obtenidos oscilaron entre el 10% y el 75%, evidenciando que

varios participantes presentaban dificultades en la coordinación, el control del balón y la precisión del golpe. Un participante registró el valor mínimo del 10%, mientras que otros se ubicaron en el 25%, lo que indica un dominio limitado de estabilidad al inicio del estudio. Asimismo, tres participantes alcanzaron al 75%, mostrando un mejor desempeño inicial en ejecución del gesto técnico.

En el post test, se observa una mejora generalizada en la mayoría de los participantes, con porcentajes que se ubicaron entre el 50% y 100%. Cuatro participantes (2, 6, 7 y 8) alcanzaron el valor máximo del 100%, mientras que tres lograron un desempeño del 75% y uno obtuvo 50%. Estos resultados evidencian un progreso en ejecución técnica del pateo, especialmente en la coordinación del movimiento, la estabilidad corporal y la precisión del golpe.

La comparación entre ambas mediciones permite identificar un avance significativo en el desempeño de la destreza patear, lo que sugiere que la intervención aplicada contribuyó al fortalecimiento de la coordinación, la fuerza en el tren inferior y el control del movimiento en los participantes.

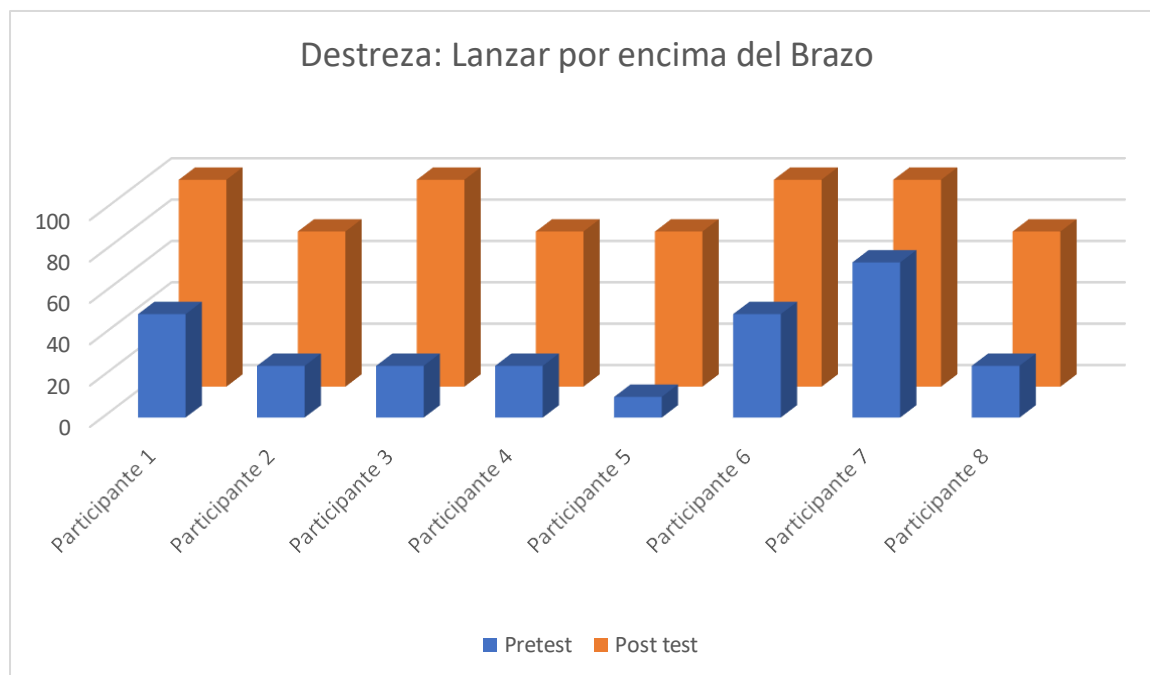
3.1.2.5 Lanzar por encima del brazo

La subprueba lanzar por encima del brazo consta de criterios a calificar, los cuales se realizó un promedio para obtener los porcentajes.

Tabla 13. Subprueba de Manipulación: Lanzar por encima del brazo

Subprueba de Manipulación y control de objetos		
Destreza: lanzar por encima del brazo	Pretest	Post test
Participante # 1	50 %	100 %
Participante # 2	25 %	75 %
Participante # 3	25 %	100 %
Participante # 4	25 %	75 %
Participante # 5	10 %	75 %
Participante # 6	50 %	100 %
Participante # 7	75 %	100 %
Participante # 8	25 %	75 %

Figura 12. Subprueba de Manipulación: Lanzar por encima del brazo



La tabla de resultados correspondiente a la de destreza lanzar por encima del brazo, perteneciente a la subprueba de manipulación y control de objetos, presenta los porcentajes obtenidos por los 8 participantes en el pretest y post test, lo que permite analizar la evolución del desempeño motor antes y después de la intervención aplicada.

En el pretest, los resultados reflejan un nivel inicial de bajo a moderado en la ejecución de la destreza. Los porcentajes obtenidos oscilaron entre el 10% y el 75%, evidenciando que varios participantes presentaban dificultades en la coordinación óculo-manual, la técnica del lanzamiento y la fuerza aplicada en los movimientos. Un Participante registró el valor mínimo del 10%, mientras que otros se ubicaron en el 25%, lo que indica un dominio limitado de estabilidad al inicio del estudio, y solo un participante alcanzó el 75% mostrando un mejor desempeño inicial.

En el post test, se observa una mejora generalizada en la mayoría de los participantes, con porcentajes que se ubicaron entre el 75% y el 100%. Cuatro participantes (1, 3, 6 y 7) alcanzaron el valor máximo del 100% mientras que los demás lograron un desempeño del 75%. Estos resultados y evidencian un progreso en la ejecución técnica de lanzamiento, especialmente en la coordinación del movimiento, la correcta secuencia motriz y el control de la fuerza aplicada.

La comparación entre ambas mediciones permite identificar un avance significativo en el desempeño de las destrezas lanzar por encima del brazo, lo que sugiere que la intervención aplicada contribuyó al fortalecimiento de la coordinación óculo-manual, la fuerza del tren superior y el control del movimiento en las participantes.

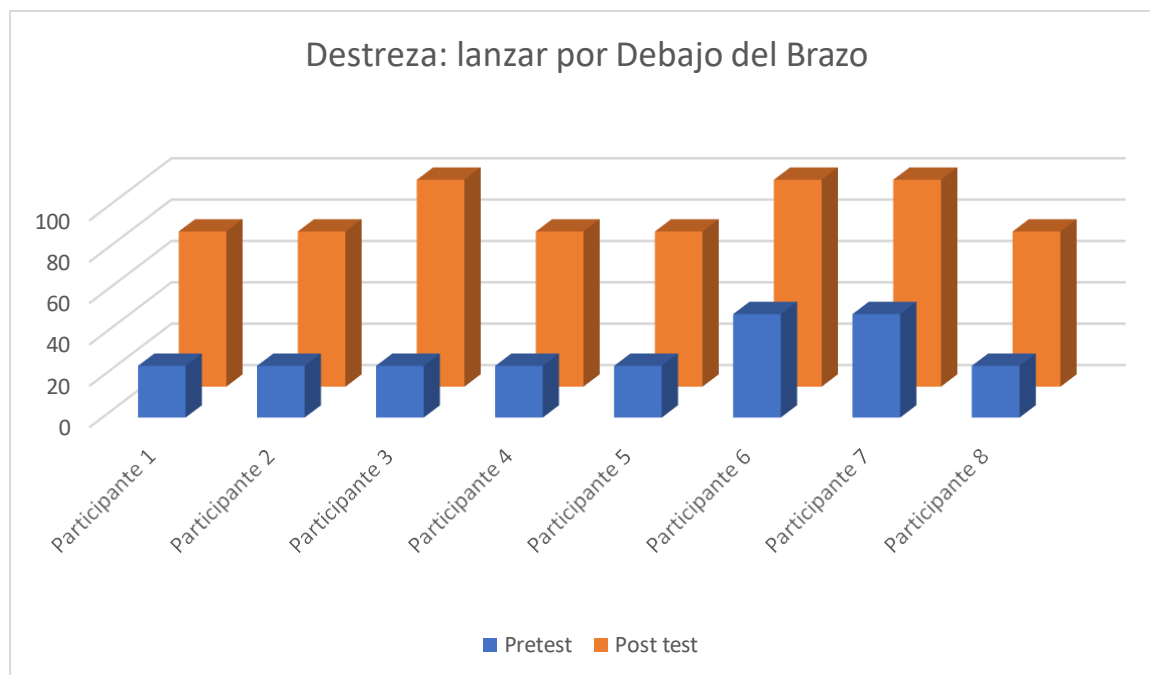
3.1.2.6 Lanzar por debajo del brazo

La subprueba lanzar por debajo del brazo consta de criterios a calificar, los cuales se realizó un promedio para obtenerlas porcentajes.

Tabla 14. Subprueba de Manipulación: Lanzar por debajo del brazo

Subprueba de Manipulación y control de objetos		
Destreza: lanzar por debajo del brazo	Pretest	Post test
Participante # 1	25 %	75 %
Participante # 2	25 %	75 %
Participante # 3	25 %	100 %
Participante # 4	25 %	75 %
Participante # 5	25 %	75 %
Participante # 6	50 %	100 %
Participante # 7	50 %	100 %
Participante # 8	25 %	75 %

Figura 13. Subprueba de Manipulación: Lanzar por debajo del brazo



La tabla de resultados correspondiente a la de destreza lanzar por debajo del brazo, perteneciente a la subprueba de manipulación y control de objetos, presentan los porcentajes obtenidos por los ocho participantes en el pretest y post test, lo que permite analizar la evolución del desempeño motor antes y después de la intervención aplicada.

En el pretest, los resultados reflejan un nivel inicial bajo a moderado en ejecución de la destreza. Los porcentajes obtenidos oscilan entre el 25% y el 50%, evidenciando que la mayoría de los participantes presentaban dificultades en la coordinación óculo-manual, la técnica de lanzamiento y el control del movimiento. Seis participantes registraron el 25%, lo que indica un dominio limitado de estabilidad al inicio del estudio, mientras que dos alcanzaron el 50%, mostrando un mejor desempeño inicial.

En el post tes, se observa una mejora generalizada en todos los participantes, con porcentajes que se ubicaron entre el 75% y el 100%. Tres participantes (3,6 y 7) alcanzaron el valor máximo del 100%, mientras que los demás lograron un desempeño del 75%. Estos resultados evidenciaron un progreso en la ejecución técnica del lanzamiento, especialmente en la coordinación del movimiento, la precisión del gesto y el control de la fuerza aplicada.

La comparación entre ambas mediciones permite identificar un avance significativo en el desempeño de la destreza lanzar por debajo del brazo, lo que sugiere que la intervención

aplicada contribuyó al fortalecimiento de la coordinación óculo-manual, el control del movimiento y la correcta ejecución técnica de los participantes.

3.2 Análisis de la encuesta

Se aplicó una encuesta direccionada a los entrenadores del Club Sociedad Deportiva Rayo, de su perspectiva profesional y experiencia laboral sobre el juego como una estrategia para el desarrollo motor de los niños.

A continuación, se presenta una tabla con los resultados obtenidos de las encuestas a entrenadores del Club:

3.2.1 Análisis pregunta 1

De la siguiente pregunta se obtuvieron diferentes respuestas por parte de los entrenadores de las cuales se realizó el análisis correspondiente:

Tabla 15. Análisis de la encuesta a los entrenadores: Pregunta 1

Análisis de la encuesta a los Entrenadores			
ÍTEM Pregunta 1	Entrenador #1	Entrenador #2	Entrenador #3
¿Considera usted que el uso del juego favorece el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años?	b) Sí, porque genera estímulos positivos durante el entrenamiento.	b) Sí, porque genera estímulos positivos durante el entrenamiento.	a) Sí, porque mejora la coordinación y el aprendizaje motor.
	33.3%	33.3%	33.3%

La pregunta uno estuvo orientada a identificar la percepción de los entrenadores sobre si el uso del juego favorece el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años. Los resultados muestran que el 100% de los entrenadores consideran que el juego si contribuye positivamente al desarrollo motor, aunque con diferentes enfoques en su justificación.

El 66.7% de los entrenadores seleccionó la opción b), indicando que el juego genera estímulos positivos durante el entrenamiento. Esto evidencia que el uso de actividades lúdicas favorece la motivación, el interés y la participación activa de los niños. Creando un entorno adecuado para el aprendizaje y desarrollo motor.

Por otro lado, el 33.3% eligió la opción a), señalando que el juego mejora la coordinación y el aprendizaje motor. Esta respuesta resalta la importancia del juego como una herramienta pedagógica que contribuye al desarrollo de habilidades motrices básicas mediante la práctica recreativa.

En conclusión, los resultados reflejan una percepción favorable hacia el uso de juego como estrategia metodológica, destacando su influencia tanto en el aspecto motivacional como en el desarrollo de la coordinación y el aprendizaje motor de los niños.

3.2.2 Análisis pregunta 2

De la siguiente pregunta se obtuvieron diferentes respuestas por parte de los entrenadores, de las cuales se realizó el análisis correspondiente:

Tabla 16. Análisis de la encuesta a los entrenadores: Pregunta 2

Análisis de la encuesta a los Entrenadores			
ÍTEM Pregunta 2	Entrenador #1	Entrenador #2	Entrenador #3
¿Cómo evalúa el impacto de los juegos deportivos en el desarrollo motor de los niños?	a) Mediante la observación directa durante las sesiones de entrenamiento.	c) Retroalimentación entre padres y entrenadores.	a) Mediante la observación directa durante las sesiones de entrenamiento.
	33.3%	33.3%	33.3%

La pregunta dos tuvo como finalidad identificar los métodos utilizados por los entrenadores para evaluar el impacto de los juegos deportivos en el desarrollo motor de los niños. Los resultados evidencian que los entrenadores emplean diferentes estrategias de evaluación, aunque predomina la observación directa durante las sesiones de entrenamiento.

El 66.7% de los entrenadores seleccionó la opción a), indicando que evalúan el impacto de los juegos mediante la observación Directa durante las sesiones de entrenamiento. Esto sugiere que los entrenadores valoran el seguimiento continuo del desempeño motor de los niños, observando aspectos como la ejecución de los movimientos, la coordinación y la participación activa durante las actividades lúdicas.

Por su parte, el 33.3% de los entrenadores eligió la opción c), señalando que la evaluación se realiza a través de la retroalimentación entre padres y entrenadores. Esta respuesta resalta la importancia del trabajo colaborativo y la comunicación con el entorno familiar para completar la valoración del desarrollo motor de los niños.

En general, los resultados indican que la observación directa constituye el principal método de evaluación del impacto de los Juegos Deportivos, permitiendo a los entrenadores identificar de manera inmediata los avances y dificultades en el desarrollo motor mientras que la retroalimentación con los padres funciona como un apoyo complementario en el proceso evaluativo.

3.2.3 Análisis pregunta 3

De la siguiente pregunta se obtuvieron diferentes respuestas por parte de los entrenadores, de las cuales se realizó el análisis correspondiente:

Tabla 17. Análisis de la encuesta a los entrenadores: Pregunta 3

Análisis de la encuesta a los Entrenadores			
ÍTEM Pregunta 3	Entrenador #1	Entrenador #2	Entrenador #3
¿Qué tipo de habilidades motoras cree usted que se desarrollan más a través del juego?	b) Capacidades coordinativas y equilibrio.	c) Capacidades de agilidad y ritmo.	d) Habilidades cognitivas y sociales con su entorno.
	33.3%	33.3%	33.3%

La pregunta 3 tuvo como objetivo identificar el tipo de habilidades que, según la percepción de los entrenadores, se desarrollan en mayor medida a través del uso del juego durante el entrenamiento deportivo infantil. Los resultados muestran una distribución equitativa de resultados muestran una distribución equitativa de la respuesta, lo que evidencia una valoración integral del juego en el proceso formativo.

El 33 3% de los entrenadores seleccionó la opción b), indicando que mediante los juegos se desarrollan principalmente las capacidades coordinativas y el equilibrio. Esta respuesta destaca la importancia de las actividades lúdicas en el fortalecimiento del control corporal, la coordinación motora y la estabilidad postural, elementos fundamentales en el desarrollo motor de los niños.

Así mismo, otro 33 3% de los entrenadores eligió la opción c), señalando que el juego favorece el desarrollo de capacidades de agilidad y ritmo. Este resultado resalta el papel del juego en la mejora de la velocidad de reacción, la fluidez de los movimientos y la adaptación motriz a diferentes situaciones de juego.

Finalmente, el 33.3% restante selecciono la opción d), indicando que el juego contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en interacción con el entorno. Esta percepción evidencia que las actividades lúdicas no solo impactan en el aspecto motor, sino también en la toma de decisiones, la socialización y el trabajo en equipo.

En conclusión, los resultados permiten afirmar que los entrenadores reconocen el juego como una estrategia que favorece el desarrollo motor cognitivo y social de los niños.

3.2.4 Análisis pregunta 4

De la siguiente pregunta se obtuvieron diferentes respuestas por parte de los entrenadores, de las cuales se realizó el análisis correspondiente:

Tabla 18. Análisis de la encuesta a los entrenadores: Pregunta 4

Análisis de la encuesta a los Entrenadores			
ÍTEM Pregunta 4	Entrenador #1	Entrenador #2	Entrenador #3
¿Qué beneficios cree usted que le ofreció la utilización del juego como método de entrenamiento?	a) Mejorando la motivación de los niños al realizar actividades deportivas.	b) Fomentando la creatividad y desenvolvimiento en las sesiones deportivas.	d) Mejora el autoestima y confianza.
	33.3%	33.3%	33.3%

La pregunta 4 tuvo como finalidad identificar los beneficios que, según la percepción de los entrenadores, ofrece la utilización del juego como método de entrenamiento en el proceso de formación deportiva infantil. Los resultados evidencian una distribución equitativa de las respuestas, lo que refleja una valoración amplia de los aportes del juego en el desarrollo integral de los niños.

El 33.3% de los entrenadores seleccionó la opción a), señalando que el juego contribuye a mejorar la motivación de los niños al realizar actividades deportivas. Este resultado indica que las actividades lúdicas incrementan el interés, la participación activa y la disposición positiva de los niños hacia el entrenamiento, favoreciendo su permanencia y compromiso en las sesiones de entrenamiento.

Por otro lado, el 33.3% de los entrenadores eligió la opción b), destacando que el juego fomenta la creatividad y el desenvolvimiento durante las sesiones deportivas. Esta percepción resalta el papel del juego como estrategia que estimula la expresión motriz, la toma de decisiones y la adaptación a diferentes situaciones de juego.

Finalmente, el 33.3% restante seleccionó la opción d), indicando que el uso del juego mejora la autoestima y la confianza de los niños. Este aspecto evidencia la influencia positiva del juego en el desarrollo socioemocional, fortaleciendo la seguridad personal y la autovaloración de los participantes.

En conclusión, los resultados permiten afirmar que los entrenadores reconocen al juego como una herramienta metodológica que aporta beneficios tanto a nivel motivacional como creativo

y socioemocional, contribuyendo al desarrollo integral de los niños en el contexto del entrenamiento deportivo.

3.2.5 Análisis pregunta 5

De la siguiente pregunta se obtuvieron diferentes respuestas por parte de los entrenadores, de las cuales se realizó el análisis correspondiente:

Tabla 19. Análisis de la encuesta a los entrenadores: Pregunta 5

Análisis de la encuesta a los Entrenadores			
ÍTEM Pregunta 5	Entrenador #1	Entrenador #2	Entrenador #3
¿Por qué considera importante incluir juegos a las sesiones de entrenamiento?	a) Porque los niños aprenden mejor jugando.	b) Porque se distraen menos durante las actividades.	c) Porque los juegos mejoran su concentración.
	33.3%	33.3%	33.3%

La pregunta cinco tuvo como objetivo identificar las razones por las cuales los entrenadores consideran importante la inclusión de juegos en las sesiones de entrenamiento deportivo infantil. Los resultados muestran una distribución equitativa de las respuestas, lo que evidencia una valoración integral del juego como estrategia dentro del proceso formativo.

El 33.3% de los entrenadores seleccionó la opción a), indicando que los juegos son importantes porque los niños aprenden mejor jugando. Esta respuesta resalta el valor pedagógico del juego como una herramienta que facilita la adquisición de habilidades motrices de manera significativa, favoreciendo el aprendizaje a través de la experiencia y la participación activa.

Por su parte, el 33.35 de los entrenadores eligió la opción b), señalando que la inclusión de juegos permite que los niños se distraigan menos durante las actividades. Este resultado evidencia que el componente lúdico contribuye a mantener la atención y el interés de los niños, reduciendo conductas de desmotivación durante el entrenamiento.

Finalmente, el 33.3% restante seleccionó la opción c), destacando que los juegos son importantes porque mejoran la concentración de los niños. Esta percepción subraya el impacto positivo del juego en los procesos atencionales, favoreciendo un mejor rendimiento durante la ejecución de las actividades físicas.

En conclusión, los resultados permiten afirmar que los entrenadores coinciden en que el uso del juego en las sesiones de entrenamiento favorece el aprendizaje, la atención y la concentración de los niños.

3.3 Discusión de Resultados

Los resultados obtenidos en la presente investigación permiten evidenciar que la aplicación del programa de juegos influyó positivamente en el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del Club Sociedad Deportiva Rayo. A partir del análisis integral del Test de Desarrollo Motor Grueso TGMD-2 y de la encuesta aplicada a los entrenadores, se observa una mejora significativa y generalizada en las habilidades motrices fundamentales evaluadas.

En la relación con las habilidades de locomoción, los resultados del pretest mostraron niveles iniciales bajos y moderados en la mayoría de las destrezas, especialmente en correr, galopeo, salto en un pie y saltar un objeto, lo que evidencia dificultades en la coordinación, el equilibrio y el control corporal propios de esta etapa evolutiva. Sin embargo, tras la aplicación del programa de juego, los resultados del post test reflejaron incrementos notables en todos los participantes, alcanzando en varias destrezas porcentajes entre el 75% y el 100%. Estos avances sugieren que las actividades lúdicas estructuradas favorecen la mejora de la estabilidad, la coordinación y la ejecución técnica de los movimientos de desplazamiento.

De manera similar, en las habilidades de manipulación y control de objetos, los resultados iniciales evidenciaron limitaciones en destrezas como batear, driblar, atrapar, patear y lanzar, asociados principalmente a dificultades en la coordinación óculo-manual, el control de objetos y la precisión del gesto motor. No obstante, luego de la intervención, se observó una mejora significativa en todas las subpruebas, destacándose un mayor dominio técnico, mejor sincronización de movimientos y mayor seguridad en la ejecución. Estos resultados confirman que el juego constituye una estrategia eficaz para fortalecer las habilidades de manipulación, fundamentales en el desarrollo motor y en la práctica deportiva infantil.

Desde una visión global, los resultados del TGMD-2 muestra que el programa de juegos permitió reducir las diferencias individuales observadas en el pretest, promoviendo un desarrollo motor más homogéneo entre los participantes. Esto evidencio que el juego, cuando es planificado y orientado a objetivos motrices específicos, contribuyen al desarrollo integral de los niños, evitando procesos rígidos y excesivamente competitivos.

Por otro lado, los resultados de la encuesta aplicada a los entrenadores refuerzan los hallazgos obtenidos mediante el test motor. El 100% de los entrenadores coincidió en que el juego favorece el desarrollo motor de los niños, destacando su impacto positivo en la motivación, el interés, la coordinación, el aprendizaje motor y el ambiente de entrenamiento. Asimismo, los

entrenadores señalaron que el juego permite desarrollar capacidades coordinativas, agilidad, equilibrio, así como habilidades cognitivas, sociales y emocionales, lo cual coinciden con la mejora observada en las subpruebas del TGMD-2.

Además, los entrenadores resaltaron que el uso del juego incrementa la motivación, la creatividad, la autoestima y la confianza de los niños, elementos clave para sostener la participación activa y el aprendizaje significativo durante el entrenamiento deportivo. Estas percepciones complementan los resultados cuantitativos y confirman que el juego no solo impacta en el aspecto motor, sino también en el desarrollo socioemocional de los niños.

Capítulo IV: Propuesta

4.1 Título de la propuesta

Programa de juegos lúdicos como estrategia para el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del Club Sociedad Deportiva Rayo.

4.2 Introducción de la propuesta

El desarrollo motor en la infancia constituye uno de los pilares fundamentales para la formación integral de los niños, ya que a través del movimiento se fortalecen habilidades motrices básicas como la coordinación, el equilibrio, la agilidad, la fuerza y el control corporal. Estas no solo influyen en su rendimiento deportivo, sino también en la autonomía, autoestima, socialización y el bienestar general del niño. Durante la edad de 8 a 9 años, los niños se encuentran en una etapa clave para consolidar sus destrezas motrices, por lo que es necesario aplicar estrategias adecuadas que favorezcan su desarrollo y aprendizaje de manera progresiva y significativa.

En esta propuesta el juego cumple un papel fundamental, ya que permite a los niños aprender de forma natural, espontánea y motivadora. A través de las actividades lúdicas, los niños exploran sus capacidades, experimentan diferentes movimientos, desarrollan habilidades físicas y sociales, fortalecen sus valores como el respeto, la empatía y el trabajo en equipo.

La presente propuesta tiene como finalidad diseñar y aplicar un programa de juegos planificados en donde se promueva el movimiento, la participación activa y el desarrollo motriz a través de actividades lúdicas divertidas y motivadoras.

4.3 Justificación de la propuesta

La presente propuesta se justifica desde la vista pedagógica, social y práctica. Desde el ámbito pedagógico, el juego se considera una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite desarrollar habilidades motrices de manera significativa y motivadora.

El desarrollo motor es un proceso esencial en la niñez, ya que permite a los niños adquirir destrezas físicas necesarias para desenvolverse con éxito en las actividades deportivas y en la vida cotidiana. Las habilidades como la coordinación, el equilibrio, la agilidad y la velocidad son fundamentales en esta etapa de manera que contribuyen la base para la iniciación deportiva y el desarrollo de capacidades más complejas en el futuro.

El juego se presenta como una estrategia más efectiva para favorecer este proceso, ya que estimula el movimiento de manera divertida, despierta el interés de los niños y facilita el aprendizaje significativo. A través de las actividades lúdicas, los niños logran desarrollar habilidades físicas, cognitivas, sociales y emocionales.

En el Club Sociedad Deportiva Rayo, se identificó la necesidad de fortalecer el desarrollo motor utilizando métodos más llamativos, motivadores y de interés para los niños de 8 a 9 años. Frente a esta situación, resulta pertinente la implementación de un programa de juegos lúdicos que permitan mejorar sus habilidades.

La presente propuesta busca aplicar un programa de juegos, actividades lúdicas y recreativas estructuradas que fortalezcan el movimiento, la participación activa y el trabajo en equipo, promoviendo un aprendizaje y desarrollo integral. Mediante la implementación de este programa, se espera contribuir al mejoramiento de las capacidades motrices de los niños, utilizando como una estrategia eficaz, motivadores y acorde a su edad.

Desde el punto de vista educativo, la propuesta favorece el aprendizaje activo, ya que los niños aprenden haciendo y jugando. Desde el ámbito deportivo, contribuye a la formación de bases motrices para la iniciación deportiva. Desde el aspecto social, promueve la convivencia, el trabajo en equipo y el desarrollo de valores.

4.4 Fundamentación teórica de la propuesta.

4.4.1 Concepto de programa de juegos

Según Bravo-Bravo et al. (2023) un programa de juegos es una metodología de enseñanza que combina la actividad física con actividades lúdicas, como carreras, juegos de coordinación y destrezas motrices, con el objetivo de desarrollar las capacidades físicas y fomentar el aprendizaje de forma divertida.

Los programas de juegos constituyen una estrategia metodológica eficaz para el desarrollo motor infantil, ya que integran la actividad física con el componente lúdico. En el contexto del presente estudio, este tipo de metodología favorece el aprendizaje significativo y la mejora de las habilidades motoras en los niños de 8 a 9 años mediante experiencias dinámicas y motivadores.

4.4.2 Importancia del juego en el aprendizaje

Los juegos recreativos son una herramienta importante para el desarrollo motor, ya que estimulan el sistema nervioso, el sistema muscular y el sistema óseo, mejorando la coordinación, la fuerza y la flexibilidad (Delgado et al., 2019). En síntesis, se puede decir que el juego y la actividad física son fundamentales a tempranas edades, ya que contribuyen al desarrollo integral de los niños.

Según León Medrano et al. (2024) el Ministerio de Sanidad y las asociaciones de pediatría en España han promovido la importancia del juego y la actividad física en la educación infantil. Es decir, estas entidades internacionales tratan de destacar y concientizar sobre el juego activo para el buen desarrollo integral de los niños contribuyendo a el bienestar físico, social y emocional.

El juego es una herramienta fundamental en el aprendizaje y el desarrollo motor infantil, ya que estimula de forma integral los sistemas nerviosos, musculares y óseo, favoreciendo capacidades como la coordinación, la fuerza y el equilibrio. En edades tempranas, el juego permite que los niños adquieran habilidades motrices de manera significativa, motivadora y activa, contribuyendo a su desarrollo físico, cognitivo, social y emocional.

4.4.3 Importancia de la actividad física y el juego en el desarrollo motor

En la opinión de Manrique Chávez et al. (2021) el juego y la motricidad son fundamentales en los primeros años de vida, ya que favorece el desarrollo físico, emocional y social de los niños. A través del movimiento, los niños fortalecen su coordinación, equilibrio y autonomía, además de mejorar su aprendizaje y bienestar. El juego permite expresar emociones, estimula la creatividad y mejora la convivencia, convirtiéndose en una estrategia educativa clave para potenciar las habilidades motoras y el desarrollo integral.

Según Caballero Calderón (2021) la participación de los niños en juegos y actividades físicas son una estrategia fundamental ya que contribuyen al desarrollo de habilidades motoras básicas, coordinación, equilibrio, control corporal. Estas habilidades motrices sientan las bases para el desarrollo de habilidades deportivas más complejas en etapas posteriores. Es decir, el juego y la participación en actividades físicas en los niños es fundamentales para la estimulación y el desarrollo de las habilidades motoras que son necesarias para el óptimo desenvolvimiento deportivo a edades futuras.

El juego además permite aprender de forma significativa, adaptándose al contexto y promoviendo la participación, la creatividad, la motivación y la interacción social.

4.4.4 Juegos recreativos como estrategia

Los juegos recreativos están entendidos como una estrategia pedagógica, consisten en una serie de acciones diseñadas para generar aprendizaje significativo a través de la diversión. Su objetivo principal no es la competencia ni el rendimiento perfecto, si no el disfrute, la expresión de emociones, la motivación y el fortalecimiento de las relaciones sociales. (Ortiz-Zorrilla et al., 2023)

En el contexto de este estudio Ortiz respalda el uso de los juegos recreativos como una estrategia metodológica adecuada para el desarrollo motor infantil, ya que priorizar el disfrute, la motivación y la interacción social, se favorece una participación activa de los niños de 8 a 9 años, lo que contribuye al aprendizaje significativo y a la mejora de sus habilidades motrices dentro del entrenamiento deportivo.

4.4.5 Importancia del desarrollo motor

Para Cuesta-Mora (2023) el desarrollo motor en la infancia cumple un papel fundamental en el crecimiento físico, cognitivo y emocional de los niños, ya que a través del movimiento adquiere habilidades que les permiten desenvolverse en actividades cotidianas. Este proceso contribuye al fortalecimiento del sistema nervioso central, al desarrollo de la musculatura y a la mejora del equilibrio y la coordinación. De igual manera, el desarrollo motor se encuentra estrechamente vinculado al desarrollo cognitivo, pues a medida que los niños perfeccionan sus habilidades motrices, incrementan su capacidad para resolver problemas, tomar decisiones y aprender nuevas destrezas.

El desarrollo motor en la infancia resulta esencial para el crecimiento integral del niño. En el contexto de esta investigación, el fortalecimiento de las habilidades motrices a través de un programa de juegos permite potenciar no solo el desarrollo físico, sino también los procesos cognitivos y emocionales de los niños de 8 a 9 años, favoreciendo su desempeño en las actividades deportivas y de la vida cotidiana.

4.5 Descripción de la propuesta.

La presente propuesta se desarrollará mediante la aplicación de un programa de juegos dirigido a niños de 8 a 9 años del Club Sociedad Deportiva Rayo. El programa se llevará a cabo

con una frecuencia de un día por semana, en sesiones de 60 minutos cada una. Las actividades estarán orientadas al fortalecimiento del desarrollo motriz a través de diferentes tipos de juegos adaptados a la edad de los niños.

Este programa beneficiará a los niños a mejorar su desarrollo motor, aumentando su nivel de actividad física y reducirá el sedentarismo. Asimismo, el uso del juego como estrategia permitirá que los participantes disfruten de las actividades, favoreciendo la adherencia a la práctica deportiva y el interés por el ejercicio físico, el deporte. Además, los juegos fomentarán valores como el respeto, la cooperación, la disciplina y el trabajo en equipo.

4.6 Objetivos de la propuesta

La presente propuesta consta de objetivos que ayudaran a definir y organizar de manera metodológica la propuesta.

4.6.1 Objetivo general.

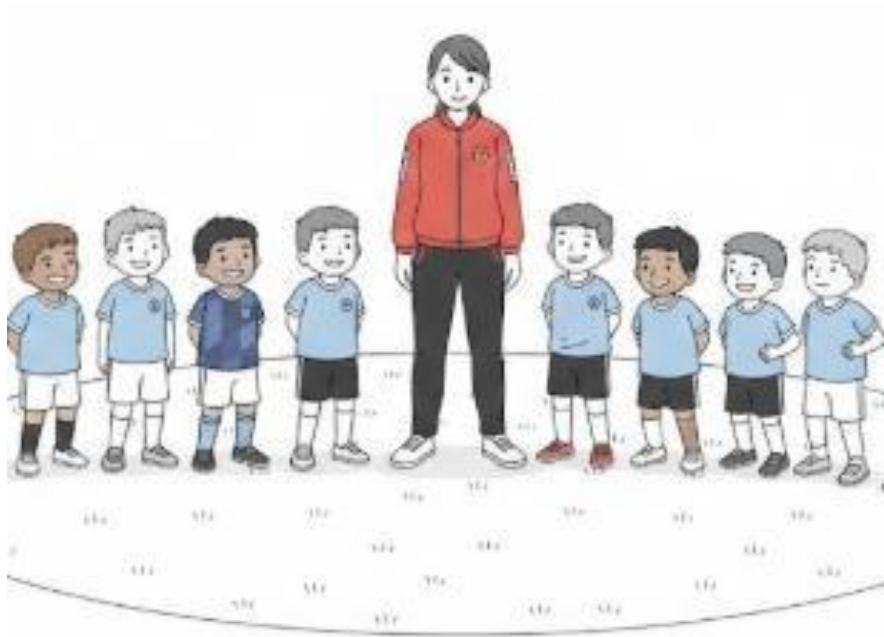
- Implementar un programa de juegos lúdicos como estrategia para fortalecer el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del Club Sociedad Deportiva Rayo.

4.6.2 Objetivos específicos.

- Desarrollar la coordinación motriz de los niños mediante actividades lúdicas adaptadas a su edad.
- Fortalecer el equilibrio y el control postural a través de juegos.
- Mejorar la agilidad y la reacción por medio de ejercicios recreativos.
- Fomentar la participación activa y el trabajo en equipo durante las sesiones de juego.

4.7 Programa de juegos

Programa de juegos



Como estrategia

Para el desarrollo motor de
los niños

Sesión 1

- **Calentamiento**

Nombre del juego o actividad lúdica	“No dejar caer el globo”
Objetivo motor o habilidad por trabajar	Activación muscular mediante juegos motivadores de atención y agilidad.
Duración	10 a 15 minutos

Descripción:

Inflar un globo, trazar espacio de máximo 8x8 y explicar que la sesión de entrenamiento comienza cuando el globo caiga al suelo o se reviente. Entre el grupo de niños pueden tocar el globo una sola vez con cualquier parte del cuerpo, para aumentar la dificultad podemos seguir añadiendo más globos.



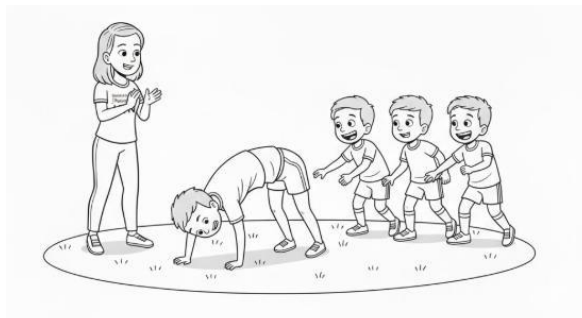
Fuente: Elaboración propia

- **Parte principal**

Nombre del juego o actividad lúdica	“Puente sobre puente”
Objetivo motor o habilidad por trabajar	Fomenta el trabajo en grupo, el compañerismo, agilidad, velocidad, coordinación.
Duración	30 minutos

Descripción:

Se forman dos grupos, en cada grupo los niños deben escoger una pareja, los niños se ubican en la señal de partida y deben agarrarse las manos con su pareja para poder pasar por arriba de la otra pareja del mismo grupo, agacharse para que la otra pareja pase por arriba de ellos, así continuamente hasta llegar a la meta.



Fuente: Elaboración propia

- **Parte final**

Nombre del juego o actividad lúdica	Vuelta a la calma
Objetivo motor o habilidad por trabajar	Reflexión sobre las actividades realizadas.
Duración	10 a 15 minutos

Descripción:

Realizamos un conversatorio entre la profesora y los niños sobre las actividades realizadas. Al mismo tiempo realizamos estiramientos musculares activos y pasivos.



Fuente: Elaboración propia

Sesión 2

- **Calentamiento**

Nombre del juego o actividad lúdica	“Si quieres al Club Rayo da 3 palmas”
Objetivo motor o habilidad por trabajar	Activación muscular mediante juegos rítmicos

Duración	15 minutos
-----------------	------------

Descripción:

Realizar una dinámica indicando que hagan lo que se les indica en la canción: "Si quieres al Club Rayo da 3 palmas"; "otra vez"; "nuevamente"; "con los pies" y ahí donde estas parado saluda al que está a tu lado, "Si quieres al Club Rayo da 3 palmas"; "otra vez"; "nuevamente"; "con los pies" y ahí donde estas parado abraza al que está a tu lado, "Si quieres al Club Rayo da 3 palmas"; "otra vez"; "nuevamente"; "con los pies" y ahí donde estas parado has cosquillas al que está a tu lado.



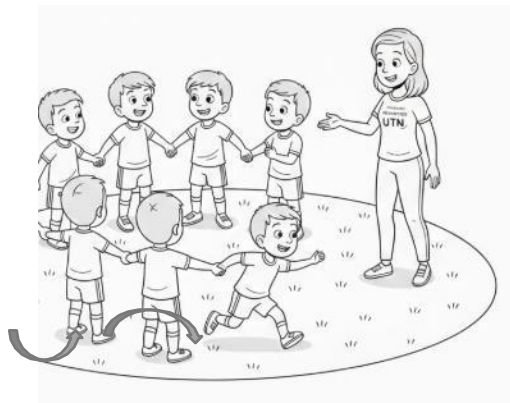
Fuente: Elaboración propia

- **Parte principal**

Nombre del juego o actividad lúdica	"Relevo de cadenas"
Objetivo motor o habilidad por trabajar	Agilidad, reacción, atención, coordinación, compañerismo, correr.
Duración	30 a 35 minutos

Descripción:

Para realizar la actividad se forman dos grupos de trabajo, trazar una distancia determinada, los niños de cada grupo se agarraran la mano formando una columna estirando sus brazos lo más que puedan, el niños que se encuentra al último tiene que pasar en forma de zigzag entre sus compañeros y ubicarse primero tomando la mano de su compañero y siguiendo la cadena, así continuamente hasta llegar a la meta, los niños no deben soltarse las manos a menos del que está cruzando la cadena.



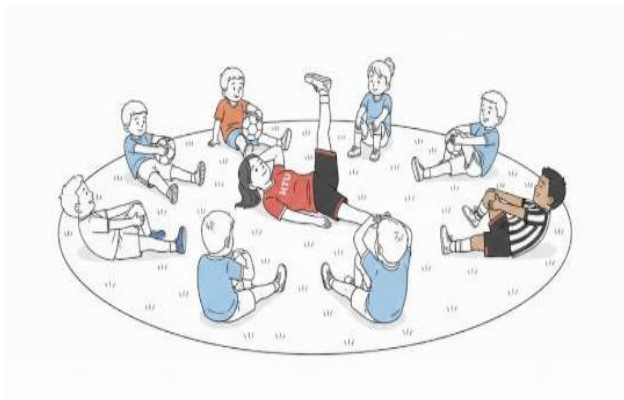
Fuente: Elaboración propia

- **Parte final**

Nombre del juego o actividad lúdica	Vuelta a la calma
Objetivo motor o habilidad por trabajar	Reflexión sobre las actividades realizadas.
Duración	10 a 15 minutos

Descripción:

Realizamos un conversatorio entre la profesora y los niños sobre las actividades realizadas. Al mismo tiempo realizamos estiramientos musculares activos y pasivos.



Fuente: Elaboración propia

Sesión 3

- **Calentamiento**

Nombre del juego o actividad lúdica	“La hormiguita en el mercado”
Objetivo motor o habilidad por trabajar	Activación muscular, estimulación de la expresión corporal, mediante juegos rítmicos.
Duración	15 minutos

Descripción:

Para realizar la dinámica “La hormiguita en el mercado” deben repetir la frase y el movimiento que realicé la profesora al frente: “Fui al mercado a comprar **cereza**”, “y una hormiguita se subió a mi **cabeza**”, “y yo sacudía, sacudía, sacudía”, “y la hormiguita ahí seguía”.

Cereza – cabeza, hongos – hombros, pintura – cintura, frutillas – rodillas, coca cola – cola.



Fuente: Elaboración propia

- **Parte principal**

Nombre del juego o actividad lúdica	“La bomba”
Objetivo motor o habilidad por trabajar	Agilidad, velocidad, equilibrio, coordinación, lanzamiento, agarrar, correr.
Duración	30 a 35 minutos

Descripción:

Para realizar la dinámica “la bomba” se escoge a un niño el cual ira en el centro con un balón en las manos(el niño que vaya en el centro será la “bomba”) los demás compañeros se ubicaran alrededor cerca de la bomba, la profesora dirá el nombre de uno de los niños mientras la bomba es lanzada al aire, los demás niños que no fueron nombrados deberán correr, el niño nombrado

deberá correr a atrapar el balón, si lo agarra en el aire gritará "bomba en el aire" y los niños que corrían se quedarán quietos o estatuas en el lugar que estén y empezará nuevamente la dinámica, dado el caso contrario que la pelota toque el suelo los demás niños seguirán corriendo tratando de huir de la bomba y el niño que nombraron deberá agarrar el balón y tocar con el balón a los niños y ellos se quedarán quietos o estatuas hasta que pueden ayudarle a congelar a los demás niños.



Fuente: Elaboración propia

- **Parte final**

Nombre del juego o actividad lúdica	Vuelta a la calma
Objetivo motor o habilidad por trabajar	Reflexión sobre las actividades realizadas.
Duración	10 a 15 minutos

Descripción:

Realizamos un conversatorio entre la profesora y los niños sobre las actividades realizadas. Al mismo tiempo realizamos estiramientos musculares activos y pasivos.



Fuente: Elaboración propia

Sesión 4

- **Calentamiento**

Nombre del juego o actividad lúdica	Calentamiento con los nombres de las frutas
Objetivo motor o habilidad por trabajar	Activación muscular, concentración, atención.
Duración	15 minutos

Descripción:

Para realizar la dinámica del calentamiento muscular con los nombres de las frutas, al nombrar cualquier fruta los niños deben detenerse y dar un aplauso después de la indicación continuamos con los ejercicios. El calentamiento puede incluir trote, con movilidad articular del cuello, hombros, codos, muñecas, cadera, rodillas y tobillos.



Fuente: Elaboración propia

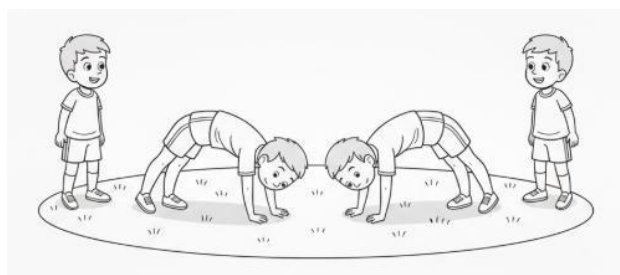
- **Parte principal**

Nombre del juego o actividad lúdica	“El puente humano”
Objetivo motor o habilidad por trabajar	Agilidad, reacción, velocidad, trabajo en grupo, correr, gatear, equilibrio.
Duración	30 a 35 minutos

Descripción:

Los niños deben formar 2 grupos de trabajo, cada grupo debe ubicarse en columna, cuando la profesora de la indicación los primeros de cada columna corren a máxima velocidad por una distancia determinada, en donde deben formar un puente con su cuerpo y gritar la palabra “listo” para que el siguiente compañero pueda realizar la misma actividad y ubicarse junto al primer

compañero, el grupo que primero logre formar los puentes y que todos los miembros de su grupo hayan participado gana.



Fuente: Elaboración propia

- **Parte final**

Nombre del juego o actividad lúdica	Vuelta a la calma
Objetivo motor o habilidad por trabajar	Reflexión sobre las actividades realizadas.
Duración	10 a 15 minutos

Descripción:

Realizamos un conversatorio entre la profesora y los niños sobre las actividades realizadas. Al mismo tiempo realizamos estiramientos musculares activos y pasivos.



Fuente: Elaboración propia

Sesión 5

- **Calentamiento**

Nombre del juego o actividad lúdica	“En la casa de pinocho”
Objetivo motor o habilidad por trabajar	Activación muscular, coordinación, atención.
Duración	15 minutos

Descripción:

Para realizar la dinámica “la casa de pinocho” se debe formar un círculo entre todos los niños tomados de las manos, la profesora se va a ubicar atrás de un niño y de ahí será donde empieza la canción “en la casa de pinocho, todos cuentan hasta el ocho”, “pin uno”, “pin dos”, “pin tres”, “pin cuatro”, “pin cinco”, “pin seis”, “pin siete”, “pinocho”. Al niño que salga pinocho debe salir del círculo. Hasta que queden dos niños que serán los primeros en la siguiente actividad.



Fuente: Elaboración propia

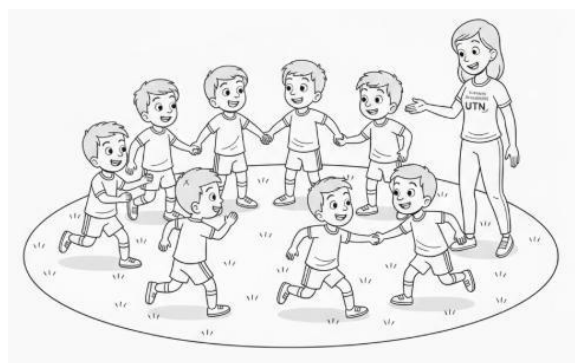
- **Parte principal**

Nombre del juego o actividad lúdica	“Las arañas y las moscas”
Objetivo motor o habilidad por trabajar	Agilidad, velocidad, reacción.
Duración	30 a 35 minutos

Descripción:

La dinámica “las arañas y las moscas” implica que de todo el grupo se escoja a dos niños quienes serán las arañas, y los demás niños serán las moscas, cuando la profesora de la señal las moscas deben tratar de cruzar de un extremo a otro sin ser atrapadas por las arañas que se encuentran

en el medio, si las arañas atrapan a una mosca se transformara en araña y debe ayudar a atrapar más moscas. Hasta que no quede ninguna mosca.



Fuente: Elaboración propia

- **Parte final**

Nombre del juego o actividad lúdica	Vuelta a la calma
Objetivo motor o habilidad por trabajar	Reflexión sobre las actividades realizadas.
Duración	10 a 15 minutos

Descripción:

Realizamos un conversatorio entre la profesora y los niños sobre las actividades realizadas. Al mismo tiempo realizamos estiramientos musculares activos y pasivos.



Fuente: Elaboración propia

Sesión 6

- **Calentamiento**

Nombre del juego o actividad lúdica	“Pobrecito de mi pato”
Objetivo motor o habilidad por trabajar	Activación muscular, estimular la expresión corporal.
Duración	15 minutos

Descripción:

Para realizar la dinámica “Pobrecito de mi pato” deben repetir la frase y el movimiento que realicé la profesora al frente: “Pobrecito de mi pato”, “un camión lo atropello”, “fue tan fuerte el impacto”, “que un ala le quebró”, “cua, cua, cua, cua, cua, ”

Un ala le quebró, la otra ala le quebró, una pata le quebró, que la otra pata le quebró.



Fuente: Elaboración propia

- **Parte principal**

Nombre del juego o actividad lúdica	“Juego de blancos y rojos”
Objetivo motor o habilidad por trabajar	Reacción, velocidad, agilidad, atención.
Duración	30 a 35 minutos

Descripción:

Para realizar la dinámica se formarán dos grupos que se los nombrara el color blanco y el color rojo, los cuales se ubicaran en una fila frente a frente separadas por dos pasos de distancia, la profesora dará indicaciones como hacer trotes en el mismo sitio, skipping frontal, lateral, de espaldas o alguna actividad en su mismo sitio, mientras los niños realizan el ejercicio la

profesora dirá un color y deberán correr a su lado a máxima velocidad sin dejar atraparse del otro grupo.



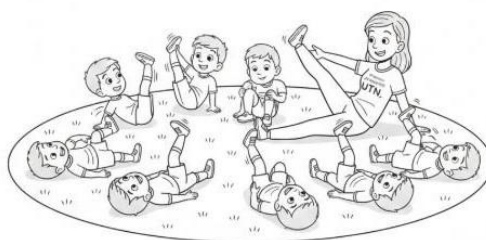
Fuente: Elaboración propia

- **Parte final**

Nombre del juego o actividad lúdica	Vuelta a la calma
Objetivo motor o habilidad por trabajar	Reflexión sobre las actividades realizadas.
Duración	10 a 15 minutos

Descripción:

Realizamos un conversatorio entre la profesora y los niños sobre las actividades realizadas. Al mismo tiempo realizamos estiramientos musculares activos y pasivos.



Fuente: Elaboración propia

Sesión 7

- **Calentamiento**

Nombre del juego o actividad lúdica	Casa - inquilino - terremoto
Objetivo motor o habilidad por trabajar	Activación muscular, concentración, atención, fomentar el trabajo en grupo.
Duración	15 minutos

Descripción:

La dinámica consta de 3 niños por grupo, en donde 2 niños levantan los brazos para formar el techo de una casa, 1 niño se coloca en el centro y será el inquilino. Según las indicaciones de la profesora cuando ella diga "casa" los niños que están formando la casa deben buscar un inquilino (los inquilinos se mantendrán en su lugar sin moverse), cuando se diga "inquilino" los inquilinos deben correr a buscar una nueva casa y cuando se les diga "terremoto" todos vuelven a cambiar de grupo para empezar de nuevo la dinámica.



Fuente: Elaboración propia

- **Parte principal**

Nombre del juego o actividad lúdica	"El túnel"
Objetivo motor o habilidad por trabajar	Velocidad de reacción, agilidad equilibrio.
Duración	30 a 35 minutos

Descripción:

Para realizar el juego "el túnel" los niños deben formar un círculo, separar los pies tratando de sus pies topen con los pies de los otros compañeros. Se colocará un balón en el centro de los niños, ellos deben topar solo con las manos y tratar de meter entre las piernas del compañero,

al niño que le metan el gol deberá seguir saliendo, el balón debe ser rastrado por el suelo y solo topado con las manos de los niños, ellos deberán mantenerse en la misma postura hasta que queden 2 a 3 en el círculo.



Fuente: Elaboración propia

- **Parte final**

Nombre del juego o actividad lúdica	Vuelta a la calma
Objetivo motor o habilidad por trabajar	Reflexión sobre las actividades realizadas.
Duración	10 a 15 minutos

Descripción:

Realizamos un conversatorio entre la profesora y los niños sobre las actividades realizadas. Al mismo tiempo realizamos estiramientos musculares activos y pasivos.



Fuente: Elaboración propia

Sesión 8

- **Calentamiento**

Nombre del juego o actividad lúdica	“Cara o sello”
Objetivo motor o habilidad por trabajar	Activación muscular, fomenta el compañerismo.
Duración	15 minutos

Descripción:

La dinámica “cara o sello” consta de poner atención a las indicaciones de la profesora al frente, cuando ella diga cara los niños formaran parejas y se pondrán cara a cara topándose las manos y cuando se diga sello los niños de darán la vuelta espalda contra espalda topándose las palmas de las manos, cuando diga cambio de cara deberán cambiar de pareja y ponerse cara a cara, de igual manera cuando se diga cambio de sello se deberán cambiar de pareja y ponerse espalda con espalda.



Fuente: Elaboración propia

- **Parte principal**

Nombre del juego o actividad lúdica	“La carrera de cangrejo”
Objetivo motor o habilidad por trabajar	Coordinación, agilidad, velocidad, reacción.
Duración	30 a 35 minutos

Descripción:

Para realizar el juego "la carrera de cangrejo" se formara dos grupos entre los niños, cada grupo se ubicara a una determinada distancia entre los niños de cada grupo, los niños del inicio se ubicaran en forma de cangrejo es decir se deben sentar en el suelo, podrán asentar sus pies y sus manos y el cuerpo levantado llevando un balón en su vientre, deben llegar a su otro compañero del mismo grupo y entregarle el balón para que lo lleve en forma de cangrejo, la actividad finalizara cuando todos los niños hayan competido y el balón llega a la meta.



Fuente: Elaboración propia

- **Parte final**

Nombre del juego o actividad lúdica	Vuelta a la calma
Objetivo motor o habilidad por trabajar	Reflexión sobre las actividades realizadas.
Duración	10 a 15 minutos

Descripción:

Realizamos un conversatorio entre la profesora y los niños sobre las actividades realizadas. Al mismo tiempo realizamos estiramientos musculares activos y pasivos.



Fuente: Elaboración propia

Sesión 9

- **Calentamiento**

Nombre del juego o actividad lúdica	“Las botellas se mueven”
Objetivo motor o habilidad por trabajar	Activación muscular, concentración, atención.
Duración	15 minutos

Descripción:

Para realizar la dinámica “la botella se mueve” necesitamos formar dos grupos y que los niños se coloquen en dos filas. Cuando los niños se encuentren correctamente formados la profesora al frente debe tener una botella en cada mano, la profesora luego de dar las indicaciones no debe hablar y los niños solo deben observar si la botella esta arriba, abajo, se inclina, se mueve, salta, etc.



Fuente: Elaboración propia

- **Parte principal**

Nombre del juego o actividad lúdica	“Juego del cuerpo y el cono”
Objetivo motor o habilidad por trabajar	Concentración, atención, reacción.
Duración	30 a 35 minutos

Descripción:

La dinámica consta de formar parejas entre los niños, ponerlos frente a frente poniéndolos a 2 pasos de distancia, colocamos un cono en la mitad de los dos niños, la profesora va a dar indicaciones que los niños tienen que toparse con las dos manos partes de su cuerpo, saltar, dar

una vuelta, etc. Cuando se diga la palabra como los niños deben agacharse y coger el cono y el niño que más rápido lo haga gana.



Fuente: Elaboración propia

- **Parte final**

Nombre del juego o actividad lúdica	Vuelta a la calma
Objetivo motor o habilidad por trabajar	Reflexión sobre las actividades realizadas.
Duración	10 a 15 minutos

Descripción:

Realizamos un conversatorio entre la profesora y los niños sobre las actividades realizadas. Al mismo tiempo realizamos estiramientos musculares activos y pasivos.



Fuente: Elaboración propia

Sesión 10

- **Calentamiento**

Nombre del juego o actividad lúdica	“Baile del limoncito”
Objetivo motor o habilidad por trabajar	Activación muscular, estimular la expresión corporal y el ritmo.
Duración	15 minutos

Descripción:

Para realizar la dinámica “El baile del Limoncito” deben repetir la frase y el movimiento que realicé la profesora al frente, aumentando la velocidad de la dinámica: “Este es el baile del limoncito”, “vamos a bailarlo agachaditos”, “si el limoncito amargo esta”, “todos juntitos a zapatear”, “taca, taca, taca, taca, taca...”. Comenzamos con un ritmo lento y mientras repetimos la dinámica aumentamos la velocidad del ritmo.



Fuente: Elaboración propia

- **Parte principal**

Nombre del juego o actividad lúdica	“El juego de los mineros”
Objetivo motor o habilidad por trabajar	Agilidad, velocidad, fomenta el compañerismo, el trabajo en grupo, reacción.
Duración	30 a 35 minutos

Descripción:

Formar dos grupos entre los niños, los grupos se ubicarán frente a frente en filas en una determinada distancia y un cono ira en la mitad separando los dos grupos. Los niños deben separar los pies a el ancho que un compañero pueda pasar gateando por debajo, a la indicación

de la profesora los niños que están al último deben salir a su máxima velocidad rodeando a el otro grupo de niños hasta llegar al final de su fila e ingresar gateando por el túnel que forman sus piernas, el primero en pasar y agarrar el cono gana puntos para su grupo continuamente los demás niños hasta que todos hayan realizado la actividad.



Fuente: Elaboración propia

- **Parte final**

Nombre del juego o actividad lúdica	Vuelta a la calma
Objetivo motor o habilidad por trabajar	Reflexión sobre las actividades realizadas.
Duración	10 a 15 minutos

Descripción:

Realizamos un conversatorio entre la profesora y los niños sobre las actividades realizadas. Al mismo tiempo realizamos estiramientos musculares activos y pasivos.



Fuente: Elaboración propia

4.8 Viabilidad de la propuesta

La propuesta del programa de juegos lúdicos como estrategia para el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del Club Sociedad Deportiva Rayo es viable, ya que cuenta con las condiciones necesarias para su ejecución.

En primer lugar, el club dispone de espacios adecuados para la realización de actividades físicas, como canchas y áreas abiertas de césped que permiten desarrollar juegos recreativos sin dificultad y sin riesgos para los niños. Además, los materiales requeridos para las actividades son de fácil acceso y bajo costo, como balones, conos, globos, etc., lo que facilita la implementación del programa.

Asimismo, los niños participantes pertenecen a la categoría de 8 a 9 años del Club S.D. Rayo y muestran disposición para realizar actividades lúdicas, lo que favorece la aplicación de los juegos propuestos. La duración de las sesiones y la organización del programa se ajustan al tiempo disponible de los entrenamientos, permitiendo que las actividades se desarrollen sin afectar la planificación regular del club.

Por estas razones, la propuesta es viable desde el punto de vista logístico, organizativo y pedagógico.

4.9 Factibilidad de la propuesta

La propuesta es factible porque puede ser ejecutada con los recursos humanos, materiales y económicos disponibles en el Club Sociedad Deportiva Rayo. El programa no requiere equipos especializados ni infraestructura compleja, ya que se basa en juegos, dinámicas, actividades sencillas y accesibles.

En cuanto a los recursos humanos, la presencia de la entrenadora y el apoyo del personal del club garantiza la correcta aplicación de las actividades. Además, los niños participan activamente en los juegos, lo que facilita el cumplimiento de los objetivos planteados.

Desde el aspecto económico, la propuesta no genera altos costos, debido a que los materiales utilizados son reutilizables y accesibles. Esto permite que el programa pueda mantenerse en el tiempo y replicarse en futuras categorías del club.

Por lo tanto, el programa de juegos lúdicos es factible, sostenible y adaptable a la realidad del contexto del club y los niños.

CONCLUSIONES

- En relación con el objetivo general, se concluye que la aplicación de un programa de juegos motrices influyó de manera positiva en el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del Club Sociedad Deportiva Rayo de la ciudad de Cayambe, evidenciándose mejoras significativas tras la intervención, lo que demuestra la efectividad del juego como estrategia dentro del entrenamiento deportivo infantil.
- Respecto a la identificación de los tipos de juegos motrices, los resultados de la encuesta aplicada a los entrenadores permitieron determinar que estos reconocen al juego como un recurso metodológico importante, destacando su uso para mejorar la motivación, la participación activa y el aprendizaje motor de los niños, aunque su aplicación no siempre se realiza de manera planificada.
- En cuanto a la evaluación del desarrollo motor antes de la intervención, los resultados del pretest del TGMD-2 evidenciaron que los niños presentaban un nivel de desarrollo motor inicial con limitaciones en varias habilidades de locomoción y control de objetos, lo que justificó la necesidad de aplicar un programa estructurados de juegos motrices.
- Con relación a la aplicación del programa de juegos motrices, se comprobó que las actividades lúdicas diseñadas y ejecutadas favorecieron el fortalecimiento de las habilidades motrices gruesas, especialmente en las áreas de locomoción y control de objetos, promoviendo un aprendizaje significativo y acorde a la edad de los participantes.
- Finalmente, al comprobar los resultados del pretest y post test, se evidenció un incremento en los niveles de desarrollo motor de los niños después de la intervención, confirmando que el programa de juegos motrices contribuyó de manera efectiva a mejorar su desempeño motor, validando así la hipótesis planteada.

RECOMENDACIONES

- A los entrenadores del Club Sociedad Deportiva Rayo, se recomienda incorporar de manera sistemática programas de juegos motrices dentro de las sesiones de entrenamiento, ya que estos favorecen el desarrollo motor y mejoran el desempeño de las habilidades de locomoción y control de objetos en los niños de 8 a 9 años.
- Se sugiere utilizar instrumentos estandarizados, como el test TGMD-2, para evaluar periódicamente el desarrollo motor de los niños, permitiendo así realizar ajustes oportunos en los programas de entrenamiento de acuerdo con las necesidades detectadas.
- Se recomienda actualizar a los entrenadores en el diseño y aplicación de estrategias lúdicas orientadas al desarrollo motor, con el fin de optimizar el uso del juego como herramienta dentro del entrenamiento deportivo infantil.
- Para futuras investigaciones, se sugiere ampliar la muestra y el tiempo de intervención, lo que permitiría obtener resultados más generalizables y analizar con mayor profundidad la influencia del juego en el desarrollo motor infantil.
- Finalmente, se recomienda replicar este tipo de estudios en otros clubes deportivos o contextos educativos, con el propósito de fortalecer la evidencia científica sobre la importancia del juego motriz como estrategia para el desarrollo integral de los niños.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Actividad lúdica: Conjunto de acciones recreativas y estructuradas que promueven el aprendizaje, la motivación y el desarrollo integral del niño a través del juego.

Agilidad: Capacidad física que permite cambiar de dirección y velocidad de manera rápida y eficiente, manteniendo el control del cuerpo.

Aprendizaje motor: Proceso mediante el cual se adquieren y perfeccionan habilidades motrices a través de la práctica y la experiencia.

Coordinación: Capacidad de organizar y controlar los movimientos del cuerpo de forma armónica y eficaz durante la ejecución de una acción motriz.

Desarrollo motor: Proceso de maduración y adquisición progresiva de habilidades motrices que permiten el control y dominio del cuerpo.

Destreza motriz: Habilidades específicas que permiten ejecutar movimientos con precisión, eficacia y control.

Entrenamiento deportivo infantil: Proceso formativo orientado al desarrollo físico, motor, social y emocional de los niños mediante actividades adaptadas a su edad.

Equilibrio: Capacidad para mantener la estabilidad corporal tanto en posiciones estáticas como dinámicas durante el movimiento.

Estrategias metodológicas: Conjunto de procedimiento y técnicas empleadas por el entrenador para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Habilidades locomotrices: Movimientos básicos que permiten el desplazamiento del cuerpo, como correr, saltar y deslizarse.

Habilidades manipulativas: Acciones motrices que implican el control de objetos, como lanzar, atrapar, patear y driblar.

Intervención pedagógica: Aplicación planificada de actividades educativas con el objetivo de mejorar el aprendizaje y el desarrollo de los participantes.

Juego: Actividades que favorecen el desarrollo físico, cognitivo, social y emocional de los niños de manera placentera.

Juego motriz: Tipo de juego que involucra movimientos corporales y contribuyen al desarrollo de las habilidades motrices básicas.

Motivación: Factor psicológico que impulsa al niño a participar activamente en las actividades físicas y deportivas.

Reacción: Capacidad de responder de manera rápida y adecuada ante un estímulo externo.

Socialización: Proceso mediante el cual el niño interactúa con su entorno, desarrollando habilidades de comunicación y convivencia.

TGMD-2: Test de Desarrollo Motor Grueso de Ulrich, utilizando para evaluar las habilidades locomotoras y de control de objetos en niños.

Pretest: Evaluación inicial aplicada antes de una intervención para conocer el nivel de desarrollo motor.

Post test: Evaluación final aplicada después de una intervención para medir los cambios y avances obtenidos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA

- Aliberti, S. D. (2025). Evaluación del impacto de un programa de laboratorio en las habilidades de coordinación de los niños utilizando el MABC-2. *MDPI*.
- Alonso Arijá, N. (2021). EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO: TEORÍAS Y AUTORES DE RENOVACIÓN. *FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA UNIVERSIDAD DE VALLADOLIN*.
- Alvarez Yupanqui, E. (2025). LA MOTRICIDAD GRUESA Y LA EXPRESIÓN. *ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA SANTA ROSA*.
- Arias Gonzáles, J. L. (2021). Guía para elaborar la operacionalización de variables. *Universidad Católica de Santa María, Arequipa, Perú*.
- Arias Gonzáles, J. L., & Covinos Gallardo, M. (2021). *Diseño y metodología de la Investigación*.
- Arias, C. (2020). Habilidades motrices básicas. *Instituto CLARET*.
- Barrezueta, Hugo del Pozo. (2019). Ley Orgánica de Prevención y Sanción de la Violencia en el Deporte. *LEXISFINDER*.
- Basile, J. (2025). Clasificación de las Capacidades Coordinativas. *Grupo Sobre Entrenamiento*.
- Bedoya Salazar, D. M., Arenas Hoyos, A., & Álvarez Sossa, M. E. (2021). LOS EFECTOS DE LOS PROGRAMAS PEDAGÓGICOS CURRICULARES QUE APLICAN JUEGOS MOTRICES EN EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES EJECUTIVAS EN ETAPA PREESCOLAR: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA. *Revista Boletín Redipe*.
- Bedoya Salazar, D. M., Arteaga, Á. P., Jaramillo Jaramillo, K., & Mazuera Quiceno, C. A. (2024). Programa pedagógico basado en juegos sociomotrices para el desarrollo de las funciones ejecutivas en preescolares. *Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF)*.
- Bravo Segovia, D. E. (2025). Juegos coordinativos y desarrollo de la multilateralidad en el tenis de campo en niños. *Universidad Central del Ecuador*.
- Bravo-Bravo, J., Contreras-Torres, E., Riveros-Brito, J., & Concha-Cisternas, Y. (2023). Efectos de un programa de juego motor estructurado sobre la autoeficacia motriz y

componentes de la condición física en escolares. *Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física*.

Burgos Angulo, D. J., Perlaza Estupiñán, A. A., Vargas Ramírez, M. P., Paredes Echeverría, C. A., Morales Fischer, B. R., & Peralta Machado, J. D. (2023). Juegos psicomotrices y desarrollo de las habilidades motrices básicas en la Educación Física. *Educación Física y Deportes*.

Caballero Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 12.

Cabrera Valdés, B. d. (2019). El desarrollo y la estimulación de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendive. Revista De Educación*.

Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*.

Código de la Niñez y Adolescencia. (2017). Código de la Niñez y Adolescencia. *CDELANY ADOLESCENCIA*.

Constitución de la República del Ecuador. (2008). Ley Organica de Educación. En Constitución de la República del Ecuador, *Constitución de la República del Ecuador*.

Cortina Núñez, M., Acuña Álvarez, G., Berdugo Ahumada, J., & Villareal Fontalvo, A. (2021). Efectos del juego sobre las capacidades psicomotoras en escolares de primaria de Sabanalarga Atlántico, Colombia: Programa AMISDA. *VIREF - Revista de educación Física*.

Cuesta-Mora, A. B. (2023). El impacto del juego y el movimiento en el desarrollo infantil: una revisión sistemática. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, Actividad Física y Salud*.

Delgado, V., Pérez Plata, L., & Villafuerte Holguín, J. (2019). Los juegos recreativos en el desarrollo del equilibrio motriz de niños en Manta - Ecuador. *Revista Deporvida*, 14-30.

Ecuador, C. d. (2008). *Ley Orgánica de Educación*.

El Congreso Nacional. (2014). Código de la Niñez y Adolescencia. *LEXIS*.

- Enrique Melián, Y., Suárez Calderón, A., & Naranjo Lobaina, A. (2021). Juegos menores para mejorar habilidades motrices básicas en escolares de 8 y 9 años en tiempos de pandemia. *Revista Científica Cultura, Comunicación y Desarrollo*.
- García Basurto, G., Paz Rivera, A., Baque Yoza, M., Quezada Pineda, A., & Yáñez Rueda, H. (2025). LA RELACIÓN ENTRE EL JUEGO SIMBÓLICO Y EL DESARROLLO COGNITIVO. *Revista Científica Retos de la Ciencia*.
- García Molina, K. G. (2023). Actividades Lúdicas en el desarrollo psicomotriz en niños de 8 a 10 años. *Universidad Católica de Cuenca*.
- Garduño Durán, J., Ruiz Omeñaca, J., Grasso, A., & Velázquez Callado, C. (2024). Motricidad, corporeidad y creatividad motriz en la Educación Física. *Qartuppi*.
- González Villavicencio, J. L., Vele Caymayo, D. M., Tapia Brito, D. Y., & Salgado Oviedo, P. B. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Polo del Conocimiento*.
- Google Maps. (2025). Obtenido de https://www.google.com/maps/place/2RVV%2B5Q3,+Cayambe/@0.0428875,-78.158153,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x8e2a09029f3188a7:0xdf7583906a7b35f6!8m2!3d0.0428875!4d-78.1555781?entry=tту&g_ep=EgoyMDI1MTIwOS4wIKXMDSokLDEwMDc5MjA2OUgBUAM%3D
- Guillen Valle, O. R., Cerna Ventura, B. F., Gondo Minami, R., Suarez Reyes, F., & Martínez López, E. (2019). Pruebas Paramétricas. *Guía práctica de SPSS para diseños paramétricos y no paramétricos*.
- León Bologna, E. (2018). *Métodos Estadísticos de Investigación*. Argentina: Editorial brujas.
- León Medrano, D., Rosales Ramos, J., Pacheco García, J., & Rodríguez Avelino, G. (2024). Efectos del Juego y el Movimiento libre en el Desarrollo de Habilidades Motoras en los Niños de Preescolar. *Ciencia y Educación*.
- Ley Organica de Educación. (2008). En C. d. Ecuador, *Art. 381*.
- Ley Orgánica de Educación. (2008). En Constitución del Ecuador, *Art.27*.
- Lisamansilla. (2016). Luegos rítmicos para niños en educación. *SCRIBD*.

- López, P. (2018). Aprendizaje a través del juego. *The Lego Foundation*.
- Manrique Chávez, Z. R., Flores Espinoza, A. R., Ecos Espino, A. M., Aguilar Melgarejo, R. M., Manrique Chávez, R., & Carbajal Guerrero, O. I. (2021). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz. *Ciencia Latina*.
- Medina Romero, M. Á., Rojas León, C. R., Bustamante Hoces, W., Loaiza Carrasco, R. M., Martel Carranza, C. P., & Castillo Acobo, R. Y. (2023). Metodología de la Investigación. En M. Á. Medina Romero, C. R. Rojas León, W. Bustamante Hoces, R. M. Loaiza Carrasco, C. P. Martel Carranza, & R. Y. Castillo Acobo, *¿Qué es una técnica de investigación?* (pág. 12).
- Morocho Muñoz, N. P. (2023). Estrategias Lúdicas para Potenciar la Atención y el Tiempo de Concentración en Estudiantes de 8 A 9 años de Educación General Básica de la Unidad Educativa ANTONIO ÁVILA MALDONADO, Año 2022. *Universidad Politécnica Salesiana Ecuador*.
- Munzon-Chuya, P. L., & Jarrín-Navas, S. A. (2021). Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física. *Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*.
- Narváez Trejo, O. M., & Villegas Salas, L. I. (2014). Introducción a la investigación: guía interactiva. *Universidad Veracruzana*.
- Ortiz-Zorrilla, F., Taveras-Espinal, J., & Bennasar-García, M. (2023). Juegos recreativos en el fomento de las capacidades físicas durante la clase de educación física. *Revista Innova Educación*.
- Palmero Suárez, S. (2020). LA ENSEÑANZA DEL COMPONENTE GRAMATICAL: EL MÉTODO DEDUCTIVO E INDUCTIVO. *Universidad de la Laguna*.
- Peñas Alonso, L. (2021). La adquisición y el desarrollo del ritmo en la primera etapa de Educación Infantil a través de las canciones. *UNIVERSIDAD DE VALLADOLID*.
- Pisco Loor, M. A., De la Peña Consuegra, G., & Zambrano Acosta, J. M. (2024). Juegos tradicionales como estrategia de estimulación para favorecer la motricidad gruesa en los niños de la educación inicial II. *MAESTRO Y SOCIEDAD*.
- Ramírez Acosta, D., Roselló Aldana, Y., & Vázquez Peña, S. (2025). El Desarrollo de la Habilidad Motriz Lanzar en los Niños de Infancia Preescolar. *Ciencia y Educación*.

- Ramos Galarza, C. (2021). DISEÑOS DE INVESTIGACIÓN EXPERIMENTAL. *CienciAmérica*.
- Rao, A. K. (2006). Capítulo 6 -Cognición y Habilidades Motoras. *Mosby*, 112.
- Rodríguez , A., Torres Gómez, E. J., & Rosario-Rodríguez, J. L. (2023). Impacto de los juegos recreativos en el desarrollo motor del alumnado de primaria. *MENTOR - Revista de Investigación Educativa y Deportiva*.
- Rodríguez Jiménez, A., & Pérez Jacinto, A. O. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Escuela de Administración de Negocios* .
- Solano Vanegas, Y. (2020). Las Capacidades Físicas Coordinativas. *INSTITUTO TECNICO PATIOS CENTRO N°2 LA SABANA*.
- Suarez Florian, E. V. (2025). JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTORAS EN NIÑOS DE PREESCOLAR: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA. *Revista Aula Virtual*.
- Toaza Garces, S. N., Garces Toaza, I., Castro Pantoja, E. A., & Toaza Garces, J. R. (2024). Las habilidades motrices básicas en el aprendizaje de la habilidad de la carrera en escolares de Educación General Básica Media. *Polo del Conocimiento*.
- Tribunal Constitucional de la República del Ecuador. (2010). *Ley del Deporte, Educación Física y Recreación*. Quito.
- Trujillo, C. A., Naranjo Toro, M. E., Lomas Tapia, K. R., & Merlo Rosas, M. R. (2019). INVESTIGACIÓN CUALITATIVA - EPISTEMOLOGÍA, MÉTODOS CUALITATIVOS, EJEMPLOS PRÁCTICOS, ENTREVISTAS EN PROFUNDIDAD. *Universidad Técnica del Norte*.
- Ulrich, D. A. (2000). *Test of Gross Motor Development*.
- UNICEF. (2006). En R. Media, *Convención sobre los derechos del niño*. Nuevo siglo.
- Universidad Técnica del Norte. (2016). *Plan de Trabajo de Integración Curricular*.
- Valenzuela Arias, F., & Billalva Camuendo, J. (2023). ASOCIACIÓN ENTRE LA AGILIDAD Y LA VELOCIDAD CON CAMBIOS DE. *INNDEV - Innovation & Development Ciencias del Sur*.

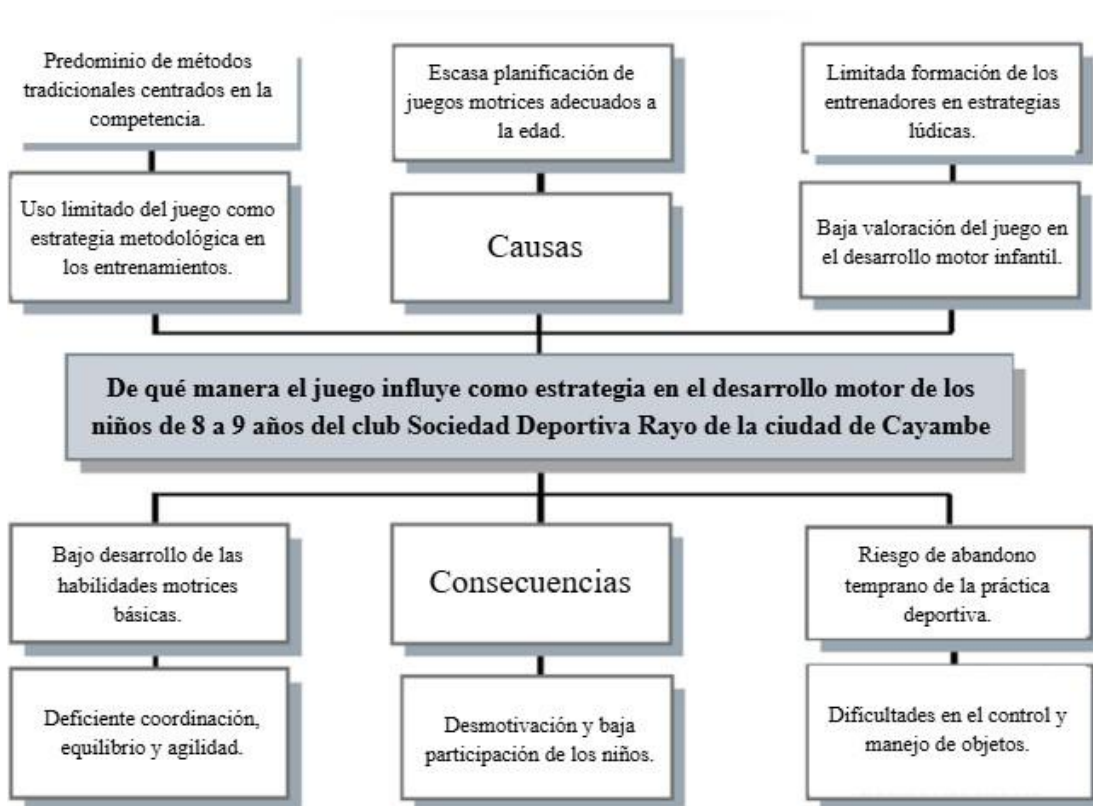
Vásquez Ramírez, A. A., Guanuchi Orellana, L. M., Cahuana Tapia, R., Vera Teves, R., & Holgado Tisoc, J. (2023). MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA. *INSTITUTO UNIVERSITARIO DE INNOVACIÓN CIANCIA Y TECNOLOGÍA*.

Villera Coronado, S. R. (2023). Desarrollo Motor: Desde una perspectiva integral. *Universidad de Córdoba, Colombia.*, 300.

Viña-Gesto, J., & Arufe-Giráldez, V. (2023). ¿A qué juega el alumnado de Educación Infantil en las clases de Educación Física? Un análisis cualitativo . *Sportis Revista Técnico-Científico del Deporte Escolar*.

ANEXOS

Anexo 1. Árbol de problemas



Anexo 2. Matriz de Coherencia

Tema:	“El juego como estrategia para el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del club Sociedad Deportiva Rayo”
Objetivo General:	Analizar la influencia en la aplicación del juego como estrategia metodológica en el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del Club Sociedad Deportiva Rayo de la ciudad de Cayambe.
Objetivos Específicos:	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los tipos de juegos motrices utilizados por los entrenadores del Club Sociedad Deportiva Rayo como recurso metodológico para el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años, mediante la aplicación de una encuesta. • Evaluar el nivel de desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años antes de la aplicación del programa de juegos, utilizando el test de desarrollo motor grueso TGMD-2. (Pretest) • Diseñar y aplicar un programa de juegos motrices orientados al fortalecimiento de las habilidades de

	<p>locomoción y control de objetos en los niños de 8 a 9 años del Club Sociedad Deportiva Rayo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar el nivel de desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años después de la aplicación del programa de juegos, mediante el test TGMD-2. (Post test) • Comparar los resultados obtenidos en el pretest y post test para establecer los cambios producidos en el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años tras la aplicación del programa de juegos.
Formulación del Problema:	¿De qué manera el juego influye como estrategia en el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del club Sociedad Deportiva Rayo de la ciudad de Cayambe?
Hipótesis:	<p>Hipótesis de investigación (HI)</p> <p>La aplicación de un programa de juegos influye de manera significativa a mejorar el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del Club Sociedad Deportiva Rayo.</p> <p>Hipótesis de investigación (HO)</p> <p>La aplicación de un programa de juegos no influye de manera significativa a mejorar el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del Club Sociedad Deportiva Rayo.</p>

Anexo 3. Matriz categorial

Concepto	Variable	Dimensiones	Indicadores
El juego como estrategia es el uso de actividades lúdicas, divertidas y organizadas que ayudan a los niños a aprender, participar con entusiasmo y mejora sus habilidades físicas y sociales.	El juego como estrategia	Tipos de juegos	Juegos motrices: orientación espacial, orientación lateral y control postural.
			Juegos dirigidos: Disciplina, respeto, orden.
			Juegos coordinativos: coordinación, equilibrio, concentración.
			Juegos cooperativos: compañerismo, empatía y comunicación.
			Actividades lúdicas: motivación, agilidad y reacción.
			Correr

El desarrollo motor es el proceso mediante el cual los niños aprenden a mover su cuerpo mejor, ganando coordinación, equilibrio y control en sus movimientos.	El desarrollo motor de los niños	Habilidades de locomoción	Galopeo
			Salto en un pie
			Saltar sobre un objeto
			Salto horizontal
			Deslizarse
		Habilidades de manipulación y control de objetos	Batear
			Dribleo estacionario
			Atrapar
			Patear
			Lanzar por encima del brazo
			Lanzar por debajo del brazo

Anexo 4. Matriz de operaciones de variables independiente

VARIABLES INDEPENDIENTES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
El juego como estrategia	Según (Manrique Chávez, y otros, 2021) el juego es una actividad fundamental para el desarrollo integral infantil, ya que fortalece las áreas cognitivas, sociales, emocional y motriz, permitiendo que los niños expresen emociones, desarrollen autonomía y mejoren la convivencia con la familia, los compañeros y la sociedad.	Se aplica mediante un programa de juegos con una duración de 10 semanas, dentro de las sesiones de entrenamiento para mejorar el desarrollo motor de los niños.	Juegos motrices	Orientación espacial	¿Los niños se desplazan correctamente dentro del espacio de juego?
				Orientación lateral	¿El niño sigue instrucciones de movimientos laterales?
				Control postural	¿Mantiene una postura adecuada al realizar ejercicios?
			Juegos dirigidos	Disciplina	¿Sigue las instrucciones del entrenador?
				Respeto	¿Respeto a sus compañeros?
				Orden	¿Espera su turno para participar?
			Juegos coordinativos	Coordinación	¿Realiza los movimientos de forma sincronizada?
				Equilibrio	¿Mantiene el equilibrio al realizar los ejercicios?
				Concentración	¿Presta atención y se mantiene enfocado durante las actividades?
			Juegos cooperativos	Compañerismo	¿Ayuda a sus compañeros?
				Empatía	¿Muestra actitudes solidarias y comprende a sus compañeros?
				Comunicación	¿Expresa sus ideas y se comunica con el equipo?
			Actividades lúdicas	Motivación	¿Muestra interés y disfruta las actividades?
				Agilidad	¿Se mueve con rapidez y cambia de dirección fácilmente?
				Reacción	¿Responde rápido ante estímulos dentro de las actividades?

Anexo 5. Matriz de operaciones de variables dependientes

Variable dependiente	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Desarrollo motor de los niños	Según (Villera Coronado, 2023) el desarrollo motriz es un proceso fundamental que comienza desde los primeros días de vida con movimientos simples e involuntarios, y progresa hasta la adquisición de habilidades motoras más complejas y coordinadas.	Esta variable se va a medir mediante el test TGMD-2, en que se evaluará habilidades locomotrices y manipulativas.	Habilidades locomotrices	Correr	El niño coordina brazos y piernas al correr
			Escala de medición dicotómica (1 si logra con éxito el intento y 0 si su intento es incorrecto)	Galope	Realiza el galope de forma continua y mantiene la postura
				Salto en un pie	Salta con un pie sin perder el equilibrio
				Salto sobre un objeto	Supera el objeto y mantiene el equilibrio al caer
				Salto horizontal	Coordina brazos y piernas al saltar
				Deslizarse	Mantiene el ritmo del movimiento sin perder el equilibrio
				Habilidades manipulativas	Batear
			Escala de medición dicotómica	Dribleo estacionario	Controla el balón y coordina el ritmo del bote
				Atrapar	Atrapa el balón manteniendo el control del objeto
				Patear	Golpea el balón con dirección
				Lanzar por encima del brazo	Dirige el lanzamiento correcto
				Lanza por debajo del brazo	Realiza el movimiento correcto y controla la fuerza del lanzamiento.

Anexo 6. Técnica e instrumentos de investigación



Universidad Técnica del Norte
Facultad de Educación Ciencia y Tecnología
Carrera de Entrenamiento Deportivo



TGMD-2

Test of Gross Motor

TGMD-2 Hoja de anotación de la ejecución del estudiante.

Sub-Prueba de Destrezas Locomotoras			
Destreza	Criterios de Ejecución	Intento	Total
Correr	1.Los brazos se mueven en oposición a piernas y los codos doblados		
	2.Breve periodo donde ambos pies están fuera del suelo.		
	3.Posición de los pies cercana y aterriza talón punta (no con pie plano)		
	4.La pierna de no soporte está doblada aproximadamente a 90°		
Galopeo	1.Brazos doblados y levantados a nivel de cintura al momento de despegue		
	2.Un paso hacia el frente con el pie líder seguido de un paso por el pie seguidor. El pie seguidor va en una posición adyacente o detrás del pie líder		
	3.Un periodo breve donde ambos pies estén fuera del suelo		
	4. Mantiene un patrón rítmico por al menos 4 galopes consecutivos		
Salto en un pie	1.La pierna de no apoyo se mueve hacia el frente de forma pendular para producir fuerza		
	2.El pie de no apoyo se mantiene detrás del cuerpo		
	3.Brazos flexionados y se mueven hacia el frente para producir fuerza		
	4.Despega y aterriza 3 veces consecutivas en el pie preferido		
	5.Despega y aterriza 3 veces consecutivas en el pie no dominante		
Saltar sobre un objeto	1.Despega en un pie y aterriza con el pie opuesto		
	2.Hay un periodo donde ambos pies están fuera del suelo, esto por un periodo más largo que al correr		
	3.Extensión hacia el frente con el brazo opuesto al pie líder		
Salto horizontal	1.El movimiento preparatorio incluye flexión de ambas rodillas con brazos extendidos detrás del cuerpo		
	2.Los brazos se extienden con fuerza hacia el frente y esto desenlace sin una extensión del cuerpo y brazos sobre la cabeza		
	3.Despega y aterriza en ambos pies simultáneamente		
	4.Los brazos se mueven hacia abajo durante el aterrizaje		
Deslizarse	1.El cuerpo gira hacia el lado manteniendo los hombros alineados con la línea al piso		
	2.Un paso hacia el lado con el pie líder seguido por un deslice del otro pie donde este pie se acerca un punto cerca del pie líder		
	3.Un mínimo de cuatro pasos cíclicos continuos hacia la derecha		
	4.Un mínimo de cuatro pasos cíclicos continuos hacia la izquierda		

Sub-Prueba de Destrezas de Manipulación y Control de Objetos				
Destreza	Direcciones	Criterios de Ejecución	Intento	Total
Batear	Ubica la pelota en at� de boteo a nivel de la cintura del ni�o comunicalo al ni�o batea la pelota lo m�s fuerte que puedas.	1. Agarre del bate con La mano dominante sobre la no dominante		
		2.El lado no dominante del cuerpo de frente al lanzador imaginario con pies paralelos		
		3. Rotaci�n de cadera y hombros en el swing		
		4.Transfiere el peso del cuerpo al pie del frente		
		5.Hay contacto con la pelota con el bate		
Dribleo Estacionario	Dile al ni�o que driblee el bal�n por cuatro veces consecutivas, sin mover sus pies, utilizando una mano y que al terminar aguante el bal�n	1. El contacto con el bal�n a nivel de la cintura		
		2. Empuja el bal�n con la yema de los dedos no le debe pegar con la mano		
		3.El bal�n tiene contacto con el suelo al frente o al lado del pie del lado preferido		
		4.Mantiene control del bal�n por cuatro veces consecutivas sin moverse a buscar el bal�n		
Atrapar	Marca dos l�neas a 15 pies una de la otra. El ni�o se para en una y el lanzador en la otra lanza la pelota	1.Fase de preparaci�n donde ambas manos est�n frente del cuerpo con los codos flexionados		
		2.Los brazos se extienden mientras busca la pelota		

	por debajo del brazo directamente al pecho del ni�o comunicalo al ni�o que la atrape con ambas manos	3.La pelota es atrapada con ambas manos		
Patear	Marca dos l�neas a 30 pies de distancia una de la otra marca a 20 pies de la pared pon el bal�n en la l�nea a 20 pies de la pared comunicalo al ni�o que corra hacia el bal�n y le pegue lo m�s fuerte que pueda hacia la pared	1.Acercamiento al bal�n r�pido y continuo		
		2.Antes del contacto al bal�n el ni�o extiende la pierna o da un salto hacia delante		
		3.El pie que no patea est� ubicado al lado o un poco		
		4.Patea el bal�n con la parte frontal del pie o con la punta del pie		
Lanza por encima del brazo	Pon una marca en el piso a 20 pies de la pared. En ni�o se para en la l�nea de 20 pies mirando hacia la pared. Comunicalo al ni�o que lance la pelota lo m�s fuerte que pueda.	1. Inicia con un movimiento hacia atr�s y hacia debajo de su brazo/mano		
		2.Rota las caderas y hombros a un punto donde el lado con el que no est� tirando se dirige hacia la pared		
		3.Le transfiere el peso pisando con el pie opuesto		
		4.Hay un seguimiento una vez que lanza la pelota. Suelta la pelota mientras su brazo se mueve diagonal al cuerpo hacia el lado no dominante.		
Lanza por debajo del brazo	Pon los dos conos cerca a la pared a 4 pies de distancia de separaci�n. Pon una marca a 20 pies de distancia de la pared. Comunicalo al ni�o que ruede la pelota fuerte que llegue entre los conos.	1.La mano preferida hace un movimiento hacia atr�s llev�ndola detr�s del tronco mientras su pecho mira hacia los conos.		
		2.Pisa hacia el frente con el pie opuesto a la mano con a que lanza, hacia los conos.		
		3.Flexiona las rodillas		
		4.Deja caer la pelota cerca del piso y la pelota no rebota m�s de 4 pulgadas del suelo.		



Universidad Técnica del Norte
Facultad de Educación Ciencia y Tecnología
Carrera de Entrenamiento Deportivo



Encuesta a Entrenadores del Club S.D. Rayo

- 1.- ¿Considera usted que el uso del juego favorece el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años?
 - a) Sí, porque mejora la coordinación y el aprendizaje motor.
 - b) Sí, porque general estímulos positivos durante el entrenamiento.
 - c) No, porque no promueve un ambiente social y productivo.
 - d) No, porque no influye en el desarrollo motor.
- 2.- ¿Cómo evalúa el impacto de los juegos deportivos en el desarrollo motor de los niños?
 - a) Mediante la observación directa durante las sesiones de entrenamiento.
 - b) Evaluación de habilidades específicas.
 - c) Retroalimentación entre padres y entrenadores.
 - d) Pruebas y evaluaciones periódicas.
- 3.- ¿Qué tipo de habilidades motoras cree usted que se desarrollan más a través del juego?
 - a) Movimientos grandes y coordinados que involucran la motricidad gruesa.
 - b) Capacidades de coordinación y equilibrio.
 - c) Capacidades de agilidad y ritmo.
 - d) Habilidades cognitivas y sociales con su entorno.
- 4.- ¿Qué beneficios cree usted que le ofreció la utilización del juego como método de entrenamiento?
 - a) Mejorando la motivación de los niños al realizar actividades deportivas.
 - b) Fomentando la creatividad y desenvolvimiento en las sesiones deportivas.
 - c) Desarrolla habilidades sociales dentro y fuera de la escuela deportiva.
 - d) Mejora el autoestima y confianza.
- 5.- ¿Por qué considera importante incluir juegos a las sesiones de entrenamiento?
 - a) Porque los niños aprenden mejor jugando.
 - b) Porque se distraen menos durante las actividades.
 - c) Porque los juegos mejoran su concentración.
 - d) Porque reemplazan completamente los ejercicios técnicos.

Anexo 7. Certificado de Autorización para hacer la investigación



Universidad Técnica del Norte
Facultad de Educación Ciencia y Tecnología
Carrera de Entrenamiento Deportivo



Club Sociedad Deportiva Rayo
Cayambe – Ecuador

CERTIFICADO DE AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR LA INVESTIGACIÓN

Por medio del presente, Yo Marcelo Jair Bedoya Lema en calidad de Director Técnico del Club Sociedad Deportiva Rayo, certifico la autorización a la Srta. Jenifer Ulcuango, estudiante de la carrera de Entrenamiento Deportivo de la Universidad Técnica del Norte, a realizar la investigación titulada:

“El juego como estrategia para el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del Club Sociedad Deportiva Rayo de la ciudad de Cayambe”.


La presente autorización permite la aplicación de instrumentos de evaluación como el pretest y post test (TGMD-2), así como la implementación de un programa de juegos, dirigido a los niños de 8 a 9 años que forman parte del club, durante el período establecido para el desarrollo del trabajo de titulación.

La información obtenida será utilizada exclusivamente con fines académicos, garantizando la confidencialidad y el respeto a los participantes.

Para constancia de lo expuesto, se firma el presente documento en la ciudad de Cayambe, a los 20 días del mes de junio del año 2025.

Atentamente,

Firma:


Msc. Marcelo Jair Bedoya Lema
Directo Técnico del
Club Sociedad Deportiva Rayo

Anexo 8. Certificado de Validación de Instrumentos de Investigación



Universidad Técnica del Norte
 Facultad de Educación Ciencia y Tecnología
 Carrera de Entrenamiento Deportivo



CERTIFICADO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo, Elvis Paul Tuquerres Apuango, en calidad de licenciado en entrenamiento deportivo, certifico que la Srta. Jenifer Ulcuango, estudiante de la carrera de Entrenamiento Deportivo de la Universidad Técnica del Norte, presentó los instrumentos de investigación correspondientes a su trabajo de titulación titulado:

“El juego como estrategia para el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del Club Sociedad Deportiva Rayo de la ciudad de Cayambe”.

Los instrumentos sometidos a validación fueron revisados y analizados considerando criterios de claridad, pertinencia, coherencia y relevancia, determinándose que son adecuados y válidos para medir las variables del estudio, específicamente el desarrollo motor y el uso del juego como estrategia, cumpliendo con los objetivos de la investigación.

En consecuencia, se autoriza el uso de los instrumentos para la aplicación del pretest y post test, así como para la recolección de información necesaria para el desarrollo del estudio.

La presente certificación se extiende a solicitud de la interesada, para los fines académicos pertinentes.

Dado y firmado en la ciudad de Ibarra, a los 15 días del mes de junio del año 2025.

Observaciones:

Atentamente,

Firma: _____

Lic. Paul Tuquerres

C.I: 1004180335

Anexo 9. Certificado de haber Aplicado sus Instrumentos de Investigación



Universidad Técnica del Norte
 Facultad de Educación Ciencia y Tecnología
 Carrera de Entrenamiento Deportivo



Club Sociedad Deportiva Rayo

Cayambe – Ecuador

CERTIFICADO DE HABER APLICADO SUS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo, Marcelo Jair Bedoya Lema, en calidad de Director Técnico del Club Sociedad Deportiva Rayo, ubicado en la ciudad de Cayambe, certifica que la Srta. Jenifer Ulcuango, estudiante de la carrera de Entrenamiento Deportivo de la Universidad Técnica del Norte, ha aplicado los instrumentos de investigación correspondientes a su trabajo de titulación titulado:

“El juego como estrategia para el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del Club Sociedad Deportiva Rayo de la ciudad de Cayambe”.

La investigadora ejecutó la aplicación de los instrumentos metodológicos, tales como el pretest y post test mediante el Test de Desarrollo Motor Grueso TGMD-2, así como la implementación de un programa de juegos, dirigido a los niños de 8 a 9 años que forman parte del club, cumpliendo con los objetivos planteados y respetando las normas éticas y pedagógicas establecidas.

La presente certificación se extiende a solicitud de la interesada, para los fines académicos que estime convenientes.

Dado y firmado en la ciudad de Cayambe, a los 10 días del mes de agosto del año 2025.

Atentamente,

Firma:

Msc. Marcelo Jair Bedoya Lema
 Directo Técnico del
 Club Sociedad Deportiva Rayo

Anexo 10. Certificado del ABSTRACT



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


**ABSTRACT**

The present study aimed to analyze the influence of play as a methodological strategy on the motor development of children aged 8 to 9 years from the Sociedad Deportiva Rayo Club in Cayambe City. The research adopted a quantitative approach with a pre-experimental pretest–posttest design and was conducted with a sample of eight children enrolled in the sports club. Data were collected using the Gross Motor Development Test (TGMD-2), which assessed locomotor skills and object control and manipulation skills before and after the implementation of a structured program of games and playful activities designed to stimulate motor development. In addition, a survey was administered to the coaches to identify the use of play as a methodological resource in sports training. Pretest results revealed low to moderate levels of motor development, with performance percentages ranging from 10% to 75%, indicating difficulties in coordination, balance, agility, and reaction. Following the intervention, posttest results demonstrated a marked improvement across all evaluated skills, with percentages increasing to between 50% and 100%, reflecting a significant enhancement in motor performance. The most notable improvements were observed in object control and manipulation skills, as well as in locomotor skills. Furthermore, the results of the survey administered to the coaches indicated that 100% of respondents believe that play promotes motor development, emphasizing benefits such as increased motivation, concentration, creativity, and self-confidence among children during training sessions. In conclusion, play is confirmed as an effective methodological strategy in children's sports training, as it positively contributes to the motor, social, and emotional development of children aged 8 to 9 years from the Sociedad Deportiva Rayo Club. These findings demonstrate a direct relationship between the practice of motor games and the improvement of basic motor skills.

Keywords: play, motor development, children's sports training, motor skills, TGMD-2.

Reviewed by:
MSc. Luis Paspuezán Soto
February 5, 2026

Anexo 11. Certificado del Computation



CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

El juego como estrategia para el desarrollo motor de los niños de 8 a 9

2% Textos sospechosos

2% Similitudes

- 0% similitudes entre comillas
- 0% entre las fuentes mencionadas
- 0% Idiomas no reconocidos
- 9% Textos potencialmente generados por la IA (ignorado)

Nombre del documento: El juego como estrategia para el desarrollo motor de los niños de 8 a 9.pdf

ID del documento: 743fca9d035fe30af9d5489dfe02365115165c8f

Tamaño del documento original: 603,39 kB

Depositante: Zoila Realpe

Fecha de depósito: 2/2/2026

Tipo de carga: interface

fecha de fin de análisis: 2/2/2026

Número de palabras: 14.129

Número de caracteres: 106.166

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	www.lexis.com.ec Constitución de la República del Ecuador Descargar PDF Co... https://www.lexis.com.ec/biblioteca/constitucion-republica-ecuador 17 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (97 palabras)
2	repositorio.uta.edu.ec https://repositorio.uta.edu.ec/8443/fjspu/bitstream/123456789/25561/1/1803791399%20Edgar%20A... 16 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (76 palabras)
3	www.dspace.uce.edu.ec El juego en el desarrollo socioafectivo de los niños y ni... https://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/13432 15 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (76 palabras)
4	repositorio.ug.edu.ec https://repositorio.ug.edu.ec/bitstreams/1498f6fb-5a1d-4667-8962-4a950105fd52/download 14 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (63 palabras)
5	repositorio.utn.edu.ec Aplicación de ejercicios pliométricos para el desarrollo d... https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/15801 13 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (39 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	repositorio.utn.edu.ec Habilidades matrices básicas para el aprendizaje del bal... https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/17865 12 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (33 palabras)
2	vlex.ec https://vlex.ec/vid/resoluciones-md-dm-2024-1049229169 11 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (32 palabras)
3	repositorio.unae.edu.ec Una educación para todas y todos como derecho hum... https://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1232/1/Libro%20Derechos%20Humanos%202.pdf 10 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (18 palabras)
4	lienzos.uv.mx https://lienzos.uv.mx/Upload/resources/Didáctica-de-las-prácticas-Gimnásticas-I-Material-Bá... 9 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (15 palabras)
5	repositorio.utn.edu.ec Elaboración de un manual con lineamientos para el resc... https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/9907 8 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (12 palabras)



Anexo 12. Certificado del Computation



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
 Acreditada - Resolución Nro. 173-SE- CACES-2020
FACULTAD DE EDUCACION CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA:



CERTIFICACIÓN

A petición de la estudiante Ulcuango Ulcuango Jenifer Gissela; conforme a, lo establecido en el *Artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior, inciso segundo* y después de recibir el análisis del programa **COMPILATION**, certifico que el trabajo de grado **El juego como estrategia para el desarrollo motor de los niños de 8 a 9 años del club Sociedad Deportiva Rayo** , tiene un porcentaje de similitud del (2%), por lo que declaro apto a este trabajo para que sea designado tribunal y prosiga con los trámites pertinentes para su titulación.



ZOILA ESTHER REALPE
 ZAMBRANO

MSc. Zoila Esther Realpe Zambrano
 TUTORA



YANDÚN VICENTE
 YALAMA

Msc. Yandún Yalamá Segundo Vicente
 ASESOR

ILUSTRACIONES

Ilustración 1 . Espacios deportivos utilizados para la aplicación de instrumentos y técnicas de investigación dentro del Club Sociedad Deportiva Rayo.



Fuente: Autora

Ilustración 2 . Aplicación del test TGMD-2 a los niños del Club Sociedad Deportiva Rayo.



Fuente: Autora

Ilustración 3 . Aplicación de test TGMD-2 a los niños del Club Sociedad Deportiva Rayo.



Fuente: Autora

Ilustración 4 . Aplicación de la guía didáctica a los niños del Club Sociedad Deportiva Rayo.



Fuente: Autora

Ilustración 5 . Aplicación de la guía didáctica a los niños del Club Sociedad Deportiva Rayo.



Fuente: Autora

Ilustración 6 . Aplicación de la guía didáctica a los niños del Club Sociedad Deportiva Rayo.



Fuente: Autora

Ilustración 7 . Aplicación de la guía didáctica a los niños del Club Sociedad Deportiva Rayo.



Fuente: Autora

Ilustración 8 . Aplicación de test TGMD-2 a los niños del Club Sociedad Deportiva Rayo.



Fuente: Autora

Ilustración 9 . Aplicación del test TGMD-2 a los niños del Club Sociedad Deportiva Rayo.



Fuente: Autora

Ilustración 10 . Aplicación de la encuesta a los entrenadores del Club Sociedad Deportiva Rayo.



Fuente: Autora