



**Actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 6 a 10 años
en la comunidad Santo Domingo N° 1 ciudad de Cayambe provincia de Pichincha.**

Sánchez Quimbiamba, Cinthia Carolina

Departamento de Ciencias Humanas y Sociales

Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

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

DrC. Sandoval Jaramillo, María Lorena

Agosto – 22 de agosto de 2022

Resultados de la herramienta para verificación y/o análisis de similitud de contenidos



[Sanchez Quimbiamba, Cinthia Carolina.docx](#)

Scanned on: 15:19 August 22, 2022 UTC



Overall Similarity Score



Results Found



Total Words in Text

Identical Words	348
Words with Minor Changes	138
Paraphrased Words	295
Omitted Words	0

.....
DrC. Sandoval Jaramillo María Lorena

C. C. 1710021039



Departamento de Ciencias Humanas y Sociales

Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

Certificación

Certifico que el trabajo de integración curricular: “**Actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 6 a 10 años en la comunidad Santo Domingo N° 1 ciudad de Cayambe provincia de Pichincha**” fue realizado por la señorita **Sánchez Quimbiamba , Cinthia Carolina**, el mismo que cumple con los requisitos legales, teóricos, científicos, técnicos y metodológicos establecidos por la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, además fue revisado y analizada en su totalidad por la herramienta de prevención y/o verificación de similitud de contenidos; razón por la cual me permito acreditar y autorizar para que se lo sustente públicamente.

Sangolquí, 22 de agosto de 2022

.....
DrC. Sandoval Jaramillo María Lorena

C. C. 1710021039



Departamento de Ciencias Humanas y Sociales
Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

Responsabilidad de Autoría

Yo, **Sánchez Quimbiamba Cinthia Carolina**, con cédula de ciudadanía n° 1727927988, declaro que el contenido, ideas y criterios del trabajo de integración curricular: **“Actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 6 a 10 años en la comunidad Santo Domingo N° 1 ciudad de Cayambe provincia de Pichincha”** es de mi autoría y responsabilidad, cumpliendo con los requisitos legales, teóricos, científicos, técnicos, y metodológicos establecidos por la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, respetando los derechos intelectuales de terceros y referenciando las citas bibliográficas.

Sangolquí, 22 de agosto de 2022

Sanchez Quimbiamba Cinthia Carolina

C.C.: 1727927988



Departamento de Ciencias Humanas y Sociales

Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

Autorización de Publicación

Yo, **Sánchez Quimbiamba Cinthia Carolina**, con cédula de ciudadanía n° 1727927988, autorizo a la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE publicar el trabajo de integración curricular: **"Actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 6 a 10 años en la comunidad Santo Domingo N° 1 ciudad de Cayambe provincia de Pichincha"** en el Repositorio Institucional, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi responsabilidad.

Sangolquí, 22 de agosto de 2022

Sanchez Quimbiamba Cinthia Carolina

C.C.: 1727927988

Dedicatoria.

Dedico este trabajo de investigación a mis padres Lucia y Oswaldo, quienes siempre apoyan cada paso que doy, mis personas favoritas el pilar de mi vida, las personas que siempre están pendientes de cada decisión, a mi mamita querida María Eloísa quien desde el principio fue el apoyo incondicional, gracias por ese abrazo que me hizo ponerme en pie y retomar el camino.

Cinthia Carolina Sánchez Quimbiamba

Agradecimiento.

Agradezco en primer lugar a Dios por darme la fuerza de voluntad para seguir sin importar las adversidades, a mis profesores quienes siempre estuvieron dispuestos a tenderme una mano y compartir sus conocimientos, en especial agradezco el apoyo de la Dr. Lorena Sandoval quien me dio la confianza de seguir sin importar las adversidades desde el primer día en que ingrese a estudiar esta maravillosa carrera, un ejemplo a seguir.

A mis padres por ser ese apoyo incondicional, a mi familia y amigos que aportaron con ese granito de arena en el momento que más lo necesité; en el transcurso de este tiempo he conocido personas maravillosas, excelentes profesionales con una mano amiga que me han permitido adquirir conocimiento y experiencias, gracias de todo corazón.

Cinthia Carolina Sanchez Quimbiamba.

Índice de contenidos

Actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 6 a 10 años en la comunidad Santo Domingo N° 1 ciudad de Cayambe provincia de Pichincha.	1
Dedicatoria.....	6
Agradecimiento.....	7
Resumen	14
Abstract.....	15
CAPITULO 1	16
Planteamiento del problema	16
Formulación del problema.....	17
Justificación e importancia	17
Objetivos	19
Objetivo general.....	19
Objetivos específicos	19
Hipótesis de la investigación.....	19
Hipótesis de trabajo	19
Hipótesis nula.....	20
Variables	20
Variable dependiente.....	20
Variable independiente.....	20

Categorización de variables.	20
Capitulo II	22
Marco Teórico	22
Antecedentes de investigación	22
Antecedentes internacionales	22
Antecedentes nacionales.	23
Antecedentes locales.	25
Lugar en el que se realizara la investigación.....	26
Fundamentación teórica	27
Motricidad.....	27
Motricidad gruesa	28
Principios psicofisiológicos de la motricidad gruesa.....	30
Elementos o áreas de desarrollo de la motricidad gruesa.....	31
Desarrollo de la motricidad gruesa	32
Actividad lúdica	35
La lúdica	35
Actividad	36
Actividad lúdica	37
Diferencias entre el juego y la lúdica	39
Clasificación de las actividades lúdicas	39

	10
Tipos de actividad lúdica.....	40
La lúdica como estrategia.	42
Relación teórica entre motricidad gruesa y actividades lúdicas.....	43
Operacionalización de las variables.....	45
Capítulo III.....	47
Marco metodológico.....	47
Tipo de investigación.	47
Nivel de investigación.....	47
Población y muestra.....	47
Población.....	47
Muestra.....	48
Métodos de investigación.....	48
Técnica e instrumento de recolección de datos.....	49
Instrumento: Test 3JS.....	49
Lanzamiento de precisión.....	51
Criterios de valoración del test.....	55
Técnica de análisis de datos.....	58
Capítulo IV.....	59
Análisis de resultados.....	59
Resultados test 3JS.....	59

Análisis tarea 1. Salto vertical	60
Análisis tarea 2. Giro en el eje longitudinal	61
Análisis tarea 3. Lanzamiento de precisión.....	62
Análisis tarea 4. Golpeo de precisión.....	63
Análisis tarea 5. Carrera	64
Análisis tarea 6. Boteo	65
Análisis tarea 7. Conducción	66
Diagnostico.	74
Guía de actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 6-10 años de la comunidad Santo Domingo N° 1 de la ciudad de Cayambe provincia de Pichincha.	76
Presentación	77
Conclusiones y recomendaciones.....	90
Conclusiones	90
Recomendaciones.....	91
Bibliografía	92

Índice de tablas

Tabla 1. Variable independiente: Motricidad gruesa	45
Tabla 2. Variable dependiente: Actividades Lúdicas	46
Tabla 3. Criterios de valoración test 3JS, adaptado de (Cenizo Benjumea, Ravelo Afonso, Morilla Pineda, & Fernández Truan, 2017)	55

Tabla 4. Estadísticos descriptivos de las tareas del test 3JS.....	59
Tabla 5. El sombrero.....	80
Tabla 6. Pasar el rio.....	81
Tabla 7. Los Conejos.....	82
Tabla 8. Estatuas.....	83
Tabla 9. La pelota al aro.....	84
Tabla 10. Los puntos cardinales.....	85
Tabla 11. Juego trasladar el objeto.....	86
Tabla 12. Juego pañuelo con balón.....	86
Tabla 13. Juego Derribar la torre.....	87
Tabla 14. Juego Aplasta el Globo.....	88
Tabla 15. Juego que caiga el cono.....	88
Índice de figuras	
Figura 1. Variable independiente: Motricidad gruesa.....	20
Figura 2. Variable dependiente: Actividades lúdicas.....	21
Figura 3. Salto vertical.....	50
Figura 4. Giro en el eje longitudinal.....	50
Figura 5.	51
Figura 6. Golpeo de Precisión.....	52
Figura 7. Carrera-eslalon.....	53
Figura 8. Bote-eslalon.....	53
Figura 9. Conducción.....	54
Figura 10. Resultados test de salto vertical.....	60
Figura 11. Resultados test de Giro en el eje longitudinal.....	61

Figura 12. Resultados test lanzamiento de precisión.	62
Figura 13. Resultado test de golpeo de precisión.	63
Figura 14. Resultados del test de carrera	64
Figura 15. Resultados del test de boteo de balón.	65
Figura 16. Resultados test de conducción.	66
Figura 17. Salto en relación al género.	67
Figura 18. Giro en el eje longitudinal en relación al género.....	68
Figura 19. Lanzamiento de precisión en relación al género.	69
Figura 20. Golpeo de precisión en relación al género.	70
Figura 21. Carrera en relación al género.	71
Figura 22. Driblin (boteo de balón eslalon simple) en relación al género.....	72
Figura 23. Conducción en relación al género.	73
Figura 24. Cuadro general de resultados test 3JS.....	74
Figura 25.	76
Figura 26.	80
Figura 27.	84

Resumen

La investigación asumió como objetivo “Analizar las actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 6 a 10 años en la comunidad Santo Domingo N° 1 de la ciudad de Cayambe provincia de Pichincha”, se aplicó una metodología de tipo cualitativo descriptivo con un diseño no experimental, la población fue conformada por un total de 38 niños entre las edades de 6 a 10 años de la comunidad Santo Domingo N° 1 de la ciudad de Cayambe, los cuales fueron la muestra de la investigación debido a que es un número de participantes manejable, el 42,10% fueron del género femenino y el 57,9% del género masculino, la técnica utilizada para la recolección de datos fue el test 3JS de coordinación motriz. De los cuales se evidencio que existen dificultades en la coordinación dinámica y en el control de objetos, Además se realizado un análisis bibliográfico de las diferentes actividades lúdicas que se pueden aplicar en las edades especificadas para un fortalecimiento del desarrollo motriz grueso en los niños, llegando a la conclusión que los niños de la comunidad estudiada necesitan de programas de apoyo para el desarrollo de la motricidad gruesa y el fortalecimiento de las habilidades física básicas, además se logra analizar las diferentes actividades ludias aplicables en las edades de 6 a 10 años proponiendo una guía con estas actividades mismas que tienen como herramienta principal el método de juego.

Palabras clave: motricidad gruesa, coordinación dinámica general, actividades lúdicas, juego

Abstract

The objective of the research was "To analyze the play activities as a strategy for the development of gross motor skills in children from 6 to 10 years old in the Santo Domingo N° 1 community in the city of Cayambe, province of Pichincha", a descriptive qualitative methodology with a non-experimental design was applied, The population consisted of a total of 38 children between the ages of 6 to 10 years from the community Santo Domingo N° 1 of the city of Cayambe, which were the research sample because it is a manageable number of participants, 42.10% were female and 57.9% were male, the technique used for data collection was the 3JS test of motor coordination. In addition, a bibliographic analysis of the different ludic activities that can be applied at the specified ages to strengthen gross motor development in children was carried out, the conclusion was reached that the children of the community studied need support programs for the development of gross motor skills and the strengthening of basic physical skills. In addition, an analysis of the different play activities applicable to children from 6 to 10 years of age was made, proposing a guide with these activities whose main tool is the game method.

Key words: gross motor skills, general dynamic coordination, play activities, game.

CAPITULO 1

Planteamiento del problema

La motricidad gruesa es un factor importante en el desarrollo de los niños, el cual permite fortalecer y desenvolver las habilidades musculares, siendo un ente determinante en el estilo de vida de las personas a largo plazo, la correcta educación en edades tempranas en el movimiento y la generación de hábitos ya sean deportivos o lúdicos mejoraría en gran medida posibles problemas futuros de desarrollo individual en el medio (Gonzaga, 2018).

La investigación busca mejorar los niveles de motricidad gruesa en los niños de 6 a 10 años en la comunidad Santo Domingo N° 1 de la ciudad de Cayambe, debido a que se ha visto un retroceso en la coordinación motriz considerando la inactividad física, el desconocimiento de las actividades lúdicas como un medio para mejorar las mismas y el encierro que se dio por la pandemia.

Por un lado, la motricidad engloba las facultades y capacidades del ser humano, siendo parte de los procesos de desarrollo en los campos cognitivos y sociales, la formación de las destrezas motrices posibilita que los niños se fortalezcan en sus diversas manifestaciones y relacionen la acción con los distintos procesos que suceden en su cuerpo con sus respectivas consecuencias tal como lo menciona (YARASCA, 2020).

La inactividad física en los niños ha sido un factor determinante en el desarrollo de las capacidades físicas básicas contenidas en la motricidad gruesa, así mismo la (unicef, 2020), señala que millones de niños a nivel mundial corren un mayor riesgo de sufrir daños en un momento de su vida por el simple hecho del cierre de las escuelas que se dio no solo en el país si no en todo el mundo.

Este precedente ha causado que los niños tengan menos interacción con sus amigos y dependan exclusivamente del internet olvidando los juegos que se pueden realizar tanto en un

espacio reducido en casa como al aire libre; además este problema no solo radica en la conducta de los niños, sino también en los padres, quienes por desconocimiento no incentivan a los pequeños a una práctica continua de actividades lúdicas o una interacción con el medio que les rodea.

Otro factor que interviene en esta problemática es la falta de un profesional del área quien incentive a la práctica de estas actividades como un medio para el desarrollo de las capacidades motrices básicas de los niños en la comunidad estudiada, además que informe a los padres de la importancia que tiene la lúdica en el mejoramiento de la motricidad gruesa de los niños y su beneficio para que cada una de estas capacidades estén acorde a su edad.

Las Actividades lúdicas planificadas y dirigidas pueden ser una solución al poco desarrollo que han tenido los niños de este sector social a estudiar, permitiéndoles un progreso no solo motriz, sino también en las relaciones interpersonales, por lo mismo tal como resalta el Ministerio de Educación en la capacitación en la normativa legal para el apoyo y desarrollo del deporte, la recreación la actividad física y el deporte “son herramientas efectivas en la educación de los niños y niñas pues, a través de él se fomentan valores y habilidades” (Educación, 2022).

Formulación del problema

¿Qué nivel de motricidad gruesa tienen los niños de 6-10 años en la comunidad Santo Domingo N° 1 de la ciudad de Cayambe provincia de Pichincha?

Justificación e importancia

La presente investigación se la ha realizado con la finalidad de mejorar el estado motriz grueso de los niños de 6 a 10 años en la comunidad Santo Domingo N° 1 de la ciudad de Cayambe mediante la aplicación de una guía de actividades lúdicas diseñada específicamente para estas edades y las necesidades que presenten, todo tras la aplicación de un test que determine el desarrollo motriz grueso que han alcanzado hasta el momento de la investigación.

Los niños entre las edades de 6-10 años se encuentran en una etapa importante en el desarrollo de diferentes capacidades motrices básicas y especiales mismas que contemplan una significativa responsabilidad en la mejora de la calidad de vida de los seres humanos, estas edades comprendidas dentro de la conocida edad de oro en educación física, permite intervenir de manera efectiva en el desarrollo y mejoramiento de dichas habilidades ya que ocurren una serie de transformaciones físicas y emocionales que se deben aprovechar en el deporte y la vida diaria (2018).

Por un lado, la motricidad gruesa son todas aquellas acciones que implican a grandes grupos musculares, es decir, a movimientos de los segmentos corporales como cabeza, brazos, piernas y tronco, permitiéndoles realizar diferentes actividades en su entorno, siendo importante su intervención en edades tempranas a fin de fortalecer sus habilidades físicas básicas (Gonzaga, 2018, pág. 15).

Por otro lado, las actividades lúdicas estimulan en las personas una sensación de bienestar, alegría y placer, además es una condición humana que beneficia las creatividad y emociones positivas y la creatividad, teniendo una importante repercusión en el aprendizaje de nuevas habilidades, destrezas y experiencias, siendo un aporte al equilibrio emocional y desarrollo evolutivo de la niñez (Domínguez Chavira, 2015, pág. 15)

En recientes investigaciones se ha demostrado que la actividad lúdica en su modalidad de juego es una estrategia importante para usar como elemento de mejora para la educación, abordando la importancia que el componente lúdico tiene para el desarrollo en la acción de aprendizajes significativos, concluyendo que esta es indispensable en el desarrollo humano y como un factor determinante en el cambio de percepción que el docente posea de esta metodología (Domínguez Chavira, 2015). Por ello, se ha considerado este método para el abordaje de esta investigación conociendo sus aporte y beneficios, además de los posibles resultados que se puedan obtener gracias a la acogida que los niños tienen a la misma.

Según lo puntualizado anteriormente, podemos entender la importancia que tiene un buen desarrollo motriz grueso en estas edades y la necesidad de intervenir con estrategias adecuadas que garanticen un apropiado progreso o bien, un conveniente mejoramiento de las capacidades motrices de los niños, mismas que se han visto afectadas por efecto de la falta de profesionales que intervengan adecuadamente en el sector investigado o como consecuencias por el confinamiento que se dio recientemente por el COVID 19. En tal sentido, considero que si hablamos de un mejor desarrollo motriz aludimos a una mejor calidad de vida, dado que, lo que podamos mejorar en estas edades repercutirá en el resto de la vida del niño.

Objetivos

Objetivo general

Analizar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 6 a 10 años de la comunidad Santo Domingo N° 1 de la ciudad de Cayambe provincia de Pichincha.

Objetivos específicos

- Establecer una relación teórica entre la motricidad gruesa y las actividades lúdicas.
- Aplicar el test 3JS a los niños de 6 a 10 años de la comunidad Santo Domingo N° 1 de la ciudad de Cayambe provincia de Pichincha.
- Diagnosticar el nivel de motricidad gruesa de los niños de 6 a 10 años de la comunidad Santo Domingo N° 1 de la ciudad de Cayambe provincia de Pichincha.
- Elaborar una guía de actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 6 a 10 años.

Hipótesis de la investigación

Hipótesis de trabajo

Hi: El desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 6 a 10 años en la comunidad Santo Domingo N° 1 de la ciudad de Cayambe provincia de Pichincha es buena.

Hipótesis nula

Ho: El desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 6 a 10 años en la comunidad Santo Domingo N° 1 de la ciudad de Cayambe provincia de Pichincha es excelente.

Variables**Variable dependiente.**

Actividades lúdicas

Variable independiente

Motricidad gruesa

Categorización de variables.**Figura 1.**

Variable independiente: Motricidad gruesa.

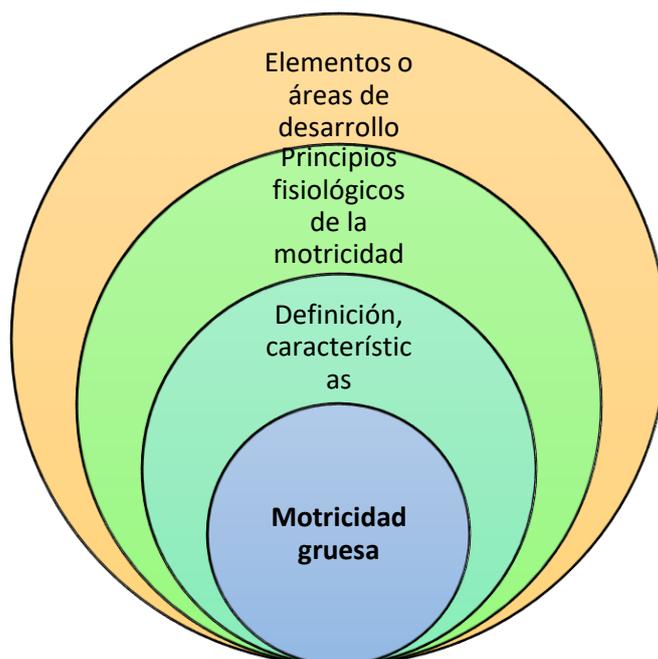


Figura 2.

Variable dependiente: Actividades lúdicas.



Capítulo II

Marco Teórico

Antecedentes de investigación

Una vez realizada la revisión bibliografía de los diferentes trabajos digitales de investigación de acuerdo al tema planteado, se han encontrado trabajos de importancia con aplicación similar en orden cronológico.

Antecedentes internacionales

A nivel internacional se consideró estudios donde se analizó la motricidad gruesa y las actividades lúdicas como estrategia, a continuación, se describen algunos proyectos con enfoque similar.

En el 2018, Wendy Rubicela estudia las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico, México, refiere a estas actividades como herramientas utilizadas por los docentes para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los estudiantes dentro como fuera de las aulas, mismas que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, etc., concluyendo que los estudiantes “creen que la lúdica se considera una estrategia primordial el cual permite al estudiante ser el conductor de su propio conocimiento siendo autónomo y creativo, en este sentido, esta también permite la confianza entre compañeros, la seguridad para poder participar” (Rubicela, 2018).

Del mismo modo Juan Carlos Saavedra Caseres, 2018 , Colombia, determina mediante el test 3JS el nivel de coordinación motriz en los niños concluyendo que el impacto a nivel coordinativo y al desarrollo de la motricidad en las sesiones de las escuelas de formación deportiva es bajo, debido a que la intensidad y la calidad de las actividades es muy irregular, en este estudio sugiere que el generar nuevas estrategias seria óptimo para promover los hábitos en los niños e iniciar un estilo de vida saludable (Saavedra, 2018).

Andrea Aguedo y Julissa Hurtado, 2018, Perú, afirman que los efectos de las estrategias lúdicas sobre la psicomotricidad gruesa son significativos en el trayecto evolutivo de su vida, garantizando el dominio de su movimiento corporal importantes en el manejo de lectura y demás habilidades tanto cognitivas como físicas propias de la edad temprana, además afirman que tras haber aplicado el plan de estrategias lúdicas los niños presentan dominio de su movimiento corporal, equilibrio, lateralidad, coordinación y agilidad, evidencian una iniciativa propia para asumir roles y una mejora en la independencia (Aguedo & Hurtado, 2019).

Por otro lado Marcela Campaña en el 2020, “Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. “Bosque Encantado Dos” en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo” (pág. 1), Colombia, afirma que es necesario el planteamiento de estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa, considerando como principales a la enseñanza en espacios abiertos, los juegos tradicionales, juegos al aire libre además de actividades culturales y artísticas para que los pequeños tengan un sentido de pertenencia. Concluye también que la motricidad gruesa enfocada al equilibrio se considera como un elemento fundamental en el desarrollo físico y cognitivo en las edades tempranas (Campaña, 2020).

El aporte de estos proyectos a mi investigación es que confirman el valor de las actividades lúdicas en el movimiento global de los niños, siendo el juego el principal referente, ya que, a través de las actividades, encuentran el proceso educativo más ameno, asegurando las relaciones interpersonales; Además, estos estudios también presentan el seguimiento y aplicación de herramientas para poder evaluar el nivel de desarrollo motor en los niños.

Antecedentes nacionales.

A nivel nacional se considera estudios donde se analice la motricidad gruesa y las actividades lúdicas, a continuación, se describen algunos proyectos de aplicación similar.

Paulina Aguayza en el 2021 refiere a las estrategias lúdicas como un medio para fortalecer la psicomotricidad afirmando que el desarrollo psico motriz se basa en la adquisición de habilidades y

destrezas mismas que van evolucionando con la maduración del sistema nervioso central, concluye que las actividades lúdicas como recurso didáctico puede ayudar a fortalecer y desarrollar dichas habilidades para que la educación y los aprendizajes sean significativos, así en el proceso propio de enseñanza aprendizaje se logre una buena coordinación (Aguayza Pillco, 2021).

Del mismo modo Yulisa Mendoza y Silvia Zambrano en su artículo publicado en el 2021, determina que es de esencial importancia el manejo del conocimiento tanto teórico como práctico sobre la psicomotricidad o también conocida como motricidad gruesa, por lo que considera relevante la aplicación de recursos lúdicos apropiados para el apoyo en el crecimiento y desarrollo de las habilidades propias de los niños, precisando cada una de las actividades que propone sean de acuerdo a la necesidad descubierta en el estudio, verificando que es necesario promover el desarrollo de la motricidad gruesa utilizando estrategias dinámicas y creativas que asumen el rol de herramienta principal (Mendoza & Zambrano, 2021).

A si mismo Mariana Narváez, 2017, habla del desarrollo de la motricidad gruesa, sugiriendo como mejor momento para desarrollarlo la edad de educación inicial y escolar, siendo precisa la elaboración y establecimiento de estrategias efectivas que faciliten alcanzar estos objetivos, alude a la lúdica y al juego como una de las principales herramientas para lograrlo; entre las conclusiones a las que llego en este estudio, es que la aplicación de las actividades lúdicas direccionadas al desarrollo de la motricidad gruesa promueven la maduración espacial permitiendo el reconocimiento del esquema corporal, además que mejora la coordinación dinámica general (coordinación corporal, equilibrio dinámico y coordinación visomotora) (NARVÁEZ SIGUENCIA, 2017).

El aporte de estos estudios es que dan una visión más cercana a la realidad de la población a investigar, además afirman la importancia que tienen las actividades lúdicas en el desarrollo motriz grueso en los niños de la edad escolar, además precisan que cada una de las actividades deben ser

planificadas de acuerdo a las necesidades educativas de los niños, para que sean de valor significativo y sean un apoyo en el crecimiento y desarrollo de las diferentes habilidades.

Antecedentes locales.

A nivel local se consideró estudios donde se analice la motricidad gruesa y las actividades lúdicas como estrategia, a continuación, se describen algunos proyectos de aplicación similar.

En el estudio de Carlos Gustavo Pilicita Quishpe, 2017, se orienta a estudiar la incidencia de los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motrices, concluyendo que los juegos recreativos aplicados de manera correcta y planificada mejoran las habilidades motrices básicas, afirma que la practica lúdica propone una formación integral y mejora el aspecto físico intelectual de los niños, plantea que los docentes deben tener una guía de juegos recreativos que fomente el desarrollo de las habilidades motrices (Pilicita Quishpe, 2017).

En 2019, Pacha Raúl afirma que la motricidad gruesa es una pieza clave dentro del desarrollo del niño , pero si no se fortalece esta capacidad las dificultades se presentarían en la edad adulta, además , a nivel local los niños de dicho establecimiento no tienen una vinculación importante con las actividades lúdicas, y menos con los juegos tradicionales, pues de acuerdo a los resultados obtenidos en este estudio los estudiantes no se desenvuelvan de la mejor manera, es decir tiene que haber una inducción previa a la actividad para que la puedan desarrollar, los juegos son un tema poco conocido en el proceso educativo de la actividad física en el establecimiento investigado (Cabezas Pancha, 2019).

El aporte de estos estudios al proyecto se evidencia en el acercamiento que tiene a la realidad de los niños en estudio, permitiendo visualizar que la problemática planteada no solo es de la comunidad Santo Domingo N° 1 sanó, a nivel cantonal, además los autores antes descritos direccionan sus estudios en la incidencia que tienen las actividades lúdicas en el desarrollo motriz de los niños coincidiendo en que estas son importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje , y los docentes deben tenerlas en cuenta.

Lugar en el que se realizara la investigación.

Los niños de 6 a 10 años residentes en la comunidad Santo Domingo N° 1, quienes serán sujetos a la aplicación del test estarán integrados por un solo grupo de 38 participantes representando a la población del lugar de los hechos.

La comunidad Santo Domingo N° 1 de la ciudad de Cayambe provincia de Pichincha es un sector rural situado al noreste de la ciudad contando con un total de 215 comuneros registrados en las actas de socios, su principal fuente de ingreso es la producción lechera y el cultivo de rosas misma que ido en auge en los últimos años.

Fundamentación teórica.

Motricidad

La motricidad desde el marco pedagógico de la educación física viene siendo un factor indispensable a desarrollar constituyendo de manera inherente a la corporeidad de los seres humanos, con la finalidad de mejorar las habilidades físicas básicas y específicas.

El desarrollo motriz es más que mover alguna extremidad, incluso las expresiones faciales son actos motrices, donde los músculos atienden a las órdenes del sistema nervioso quienes permiten los movimientos, comprendido esto las habilidades son consecuencia de lo anterior, así como necesarias para el desarrollo de las próximas durante el crecimiento (Buitron & Urra, 2019).

En ese contexto se muestran algunas definiciones de motricidad según diferentes autores:

Para (Campos, 2019) “La Motricidad es expresión de la consciencia como potencialidad de acción por intermedio del cuerpo”, dicho en otras palabras, la motricidad son acciones que realiza el cuerpo de manera consciente mismas que potencian el trabajo que realiza el cuerpo en cualquier situación de la cotidianidad.

Del mismo modo para (Campaña, 2020), la motricidad definida en términos generales es “la capacidad que tiene cada persona para generar movimientos a partir de su propio cuerpo mediante la contracción muscular que se produce por espacios de tiempo a través del desplazamiento y donde el cuerpo debe estar en equilibrio”, siendo de gran importancia atenderlas en las primeras etapas de la niñez con el propósito de desarrollarlas a la par con su evolución biológica, tomándolo como un esencial escenario de capacitación y enseñanza.

Para Ramos, (2016), citado en (Alonso & Pazos, 2020), la motricidad “considera el movimiento como un medio de comunicación, expresión y relación con los demás, teniendo un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad”, dado que los niños no solo

desarrollan las habilidades motoras si no también habilidades cognitivas englobando las emociones y la socialización con el medio en el que se encuentran.

De ese modo se puede decir que la motricidad es la capacidad que tienen las personas para realizar movimientos a través de la contracción muscular que produce desplazamientos y segmentos del cuerpo en determinado tiempo como un medio de expresión y relación con el medio.

La motricidad en términos generales se clasifica en motricidad fina y gruesa que se exponen a continuación.

Motricidad fina

Varios contenidos se despliegan a través de los términos del desarrollo, siendo la motricidad fina la que interviene directamente para en estos procesos pedagógicos de las edades tempranas, así de acuerdo a (Cabrera & Dupeyrón, 2019), la motricidad fina en los niños “refiere a excitar, avivar, los músculos que intervienen en el desarrollo de las actividades motrices”, refiriendo a los movimientos finos que requieren exactitud y armonía principalmente en los músculos de las manos, cara y pies.

Entre las características más relevantes de la motricidad fina tenemos que describe la habilidad de mover los músculos en acciones refinadas y controladas, la habilidad de coordinar tus movimientos con lo que ves o te rodea en otras palabras, depende de la coordinación ojo-mano, la habilidad de sostener objetos misma que depende también de la fuerza que ejercida para levantarlos, la habilidad de manipular los objetos, refiriendo a que no solo depende de levantarlos sino, que implica moverlos (Isarlim).

Motricidad gruesa

La motricidad gruesa como uno de los temas más estudiados en las edades tempranas abarca los movimientos corporales que implican los grupos musculares grandes, por tal motivo es uno de los elementos principales a desarrollar dentro del marco educativo para garantizar una

correcta adquisición de las habilidades tanto básicas como específicas del niño, este término como tal ha sido definido por varios autores sin embargo se ha visto conveniente citar a algunos de ellos.

Para Alicia Ruiz e Issac Ruiz, (2017) la motricidad gruesa viene definida como una capacidad que tiene el niño y tiene que ver con todos los movimientos grandes en coordinación con el desarrollo de las habilidades gruesas que con sus movimientos cambiaran distintas acciones, aunque los resultados no se evidenciaran de forma inmediata, estas se obtendrán de acuerdo a como el niño se adapte a las nuevas situaciones motrices (pág. 9).

La motricidad gruesa según (Tonato, 2021), es quien conlleva los movimientos de los grupos musculares grandes sobre todo en los primeros años de vida, está relacionada con la disciplina de los niños y en su desarrollo va a poseer movimientos armoniosos obteniendo principalmente velocidad, fuerza y ligereza (pág. 20).

Para (Portero, 2015), la motricidad gruesa o desarrollo motor grueso se determina por la habilidad que el niño va adquiriendo para desarrollar armoniosamente los músculos de su cuerpo y poco a poco mantener el equilibrio, adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos (pág. 47).

Por otro lado, para (Rapray, Ferrer y López, 2021), refieren a la definición citada por (Alonso, 2018), donde al termino motricidad gruesa se la entiende como “la capacidad del cuerpo para integrar la acción de los músculos largos con objeto de realizar determinados movimientos como saltar, correr, trepar, arrastrarse, etc.” (pág. 5).

A partir de lo anteriormente presentado se puede referir a la motricidad gruesa como una capacidad de los seres humanos de accionar los grupos musculares grandes a fin de realizar armoniosamente determinados movimientos y desarrollar las habilidades gruesas.

Entre las características más representativas de esta, podemos mencionar las siguientes:

- Movimientos menos precisos vinculados a la fuerza como caminar, saltar, correr, nadar, etc.
- Habilidad que engloba acciones complejas, por ello sigue un proceso de desarrollo desde la niñez.
- El propio proceso de la motricidad gruesa sigue dos principios psicofisiológicos que son el céfalo caudal y el próximo distal.
- Capaz de mantener el equilibrio y coordinar los cambios posturales.
- Son importantes para este tipo de motricidad la velocidad, fuerza y la agilidad.
- La coordinación de los movimientos se presenta como indicador de un desarrollo adecuado de la motricidad gruesa.

La motricidad gruesa cumple un papel muy importante en la vida de los seres humanos dado que, responde a movimientos que implican los grupos musculares grandes desarrollándose en su punto más alto en las edades tempranas. Un buen desarrollo de estas habilidades representa un mejor desenvolvimiento en el medio debido a que las acciones que demanda cada situación cotidiana son realizadas sin problemas ni limitaciones corporales.

Principios psicofisiológicos de la motricidad gruesa.

En varios estudios se ha investigado el desarrollo del ser humano en cada una de sus etapas, mismos que concuerdan en que la motricidad y el dominio corporal son los primeros elementos del desarrollo del comportamiento, pues así lo demuestra el Dr. Le Boulch en la “educación por el movimiento”, afirma que “el niño a través de las conductas motrices y perceptivas motrices, adquiere las destrezas necesarias para conseguir aprendizajes” (Pérez, 2011, pág. 2).

El esquema corporal y el proceso propio de la motricidad gruesa siguen dos principios psicofisiológicos de maduración nerviosa que se detallan a continuación.

1. Céfalo-caudal. Refiere al eje vertical, se extiende a través del cuerpo desde la cabeza hasta las extremidades.

2. Próximo-distal. Relaciona al eje horizontal del cuerpo, el desarrollo se da desde el centro hacia la periferia o extremidades, partiendo desde el eje central del cuerpo.

Elementos o áreas de desarrollo de la motricidad gruesa

Para el desarrollo de una correcta motricidad gruesa, entendiéndose este término como capacidades del cuerpo tenemos: el esquema corporal, coordinación, lateralidad y equilibrio mismas que desde el marco de la educación física corresponden a capacidades físicas coordinativas.

Esquema corporal. Es el que apoya al ser humano a distinguirse del medio, definida también como la representación mental tridimensional que cada uno tienen de sí mismo (CARRERA & MURILLO, 2017).

Coordinación. Definida como una capacidad física que relaciona la mutua dependencia entre el sistema nervioso central y los grupos musculares, a su vez una manifestación de la inteligencia motora, por consiguiente, realizar movimientos complejos que puedan realizarse con el mínimo de energía (SERRANO, 2013, pág. 31).

Los movimientos de coordinación se dividen en tres clases: las capacidades coordinativas generales, capacidades coordinativas especiales y las complejas.

Capacidades coordinativas generales. A groso modo podemos referir a estas capacidades como adaptaciones del movimiento, incluyen la precisión y dirección del movimiento, es decir la regulación de los movimientos en tiempo y espacio.

Capacidades coordinativas especiales. Estas incluyen en términos generales a la orientación, equilibrio, ritmo, reacción, diferenciación combinación o acoplamiento y la anticipación.

Capacidades coordinativas complejas. Engloba a el aprendizaje motor y la agilidad, comprendido el aprendizaje motor como el proceso de apropiación, perfeccionamiento y estabilización del dominio técnico de cualquier deporte, este está determinado por las particularidades individuales de la persona y la asimilación del proceso enseñanza aprendizaje.

Lateralidad. La que hace posible la orientación en el espacio tiempo, según Saldarriaga (2017), la lateralidad “obedece a la distribución de la distribución de los hemisferios lo que implica que el cerebro defina una preferencia en la ubicación espacial para la realización de la función sensorial, socioemocional, cognitiva y motora” (pág. 9).

Equilibrio. Según (CARRERA & MURILLO, 2017), el equilibrio es “la capacidad de orientar bien el cuerpo en el espacio mediante una correcta relación entre el esquema corporal y el entorno”. Considerada como una capacidad perceptivo motriz, entendida en educación física como incluir aspectos relacionados con el dominio postural, permitiendo actuar efectivamente y de manera positiva para que conserven la energía al máximo. (Piquer, 2020).

Se diferencia dos tipos de equilibrio en educación física que son: equilibrio dinámico y estático, el primero refiere a un tipo de equilibrio en donde el cuerpo no está quieto, es decir está en movimiento, el segundo consiste en mantener una postura durante cierto tiempo, que al asumir cierta postura debe mantenerla sin moverse durante un periodo determinado, un claro ejemplo de este es una postura de yoga.

Desarrollo de la motricidad gruesa

El desarrollo psicomotor ha sido estudiado por diferentes autores siendo uno de los más representativos Jean Piaget, epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo que ha aportado estudios en relación a la infancia, Piaget sostiene la teoría sobre el desarrollo cognitivo infantil refiriendo a las diferentes etapas del desarrollo (Muñoz, 2022).

En esta teoría Piaget descarta la idea de que la evolución del pensamiento y el desarrollo cognoscitivo sea un proceso lineal o continuo, describiendo diferentes estadios en los que se configuran determinadas características.

1. Etapa sensorio motora. Esta etapa se desde los 0-2 años, el niño usa sus sentidos y habilidades motrices para conocer el medio que le rodea, confiándose inicialmente a sus

reflejos y gracias a estos el niño puede responder a sonidos, objetos visuales y a personas que se le acercan.

2. Etapa preoperatoria o desuso de los reflejos. Se presenta de los 2 a los 7 años de edad, en esta etapa los esquemas dejan de ser solo acciones, incluyen ahora representaciones de conceptos y acciones, se caracteriza principalmente por la interiorización de las reacciones en la etapa anterior, son características de esta etapa el juego simbólico la concentración, intuición, egocentrismo y la falta de reversibilidad.
3. Etapa operatoria. De los 7 a los 11-12 años de edad, etapa en la que el niño pasa de una fase en la que actúa por intuición a una que va a actuar de forma racional pero todavía acciones u objetos concretos; en otras palabras, hace referencia a las operaciones lógicas usadas para la resolución de problemas.
4. Etapa de operaciones formales. Esta etapa se desde los 12 años en adelante abarcando toda la vida adulta, es la etapa en que los seres humanos no solo piensan en la realidad sino en cómo puede hacer las cosas, de acuerdo a esta teoría el cerebro humano en esta etapa tendría la capacidad de resolver problemas manejando varias variables, debería haber reversibilidad de pensamiento y podría acceder al razonamiento hipotético deductivo (Muñoz, 2022).

Entendida la teoría del desarrollo según Piaget, varios autores coinciden en que el desarrollo de la motricidad gruesa responde a un orden concreto mismo que se diferencia por las edades y las capacidades que debería desarrollar en cada una de las etapas.

1. De los 0 a los 2 años o etapa prenatal. El niño presenta los primeros reflejos a la marcha y primeras coordinaciones, este periodo va desde que el niño nace hasta los dos años de edad, es la etapa donde aprenden la mayoría de las habilidades de desplazamiento.
2. De los 2 a los 5 años o etapa global. Se desarrolla el conocimiento y utilización del cuerpo de una manera más precisa, a esta edad los niños suelen ser muy activos

físicamente, corren, suben y bajan escaleras de forma rudimentaria, es decir apoyados de algún soporte como por ejemplo un pasamanos, trepan árboles, lanzan pelotas y caminan en diferentes direcciones.

3. De los 5 a los 7 años o etapa de transición. El niño analiza y diferencia su propio cuerpo, afirma su lateralidad y la independencia de las extremidades superiores, diferencia la derecha de la izquierda, en general en estas edades los niños pueden sostenerse sobre un pie y saltar sobre él, subir y bajar las escaleras de una manera más fácilmente alternando piernas, salta sobre objetos en diferentes direcciones, es importante mencionar que a estas edades el niño empieza a tener autoconciencia de sus habilidades motoras.
4. De los 7 a 11-12 años o edad escolar. En esta etapa los niños ya suelen tener un control sobre su cuerpo, esta etapa también conocida como la etapa de la elaboración definitiva del esquema corporal, es donde se completa el conocimiento de sí mismo y lo relaciona con el de los demás. En esta etapa los pequeños pueden patinar, montar en bicicleta, mantenerse en equilibrio sobre un pie, en este periodo de desarrollo los niños ganan fuerza y resistencia lo que les permite acceder a todo tipo de deportes (Rodríguez, 2021).

Para el estudio de la presente investigación se ha considerado a los niños que se encuentran terminando la etapa de transición y los que se encuentran en la elaboración definitiva del esquema corporal, visto desde la teoría Piagetiana, en la etapa preoperativa y operatoria, considerando estas etapas como importantes para el desarrollo de las áreas de desarrollo de la motricidad gruesa encaminada para que los pequeños puedan acceder a cualquier deporte complejo o bien actividad física sin ningún tipo de dificultad.

Actividad lúdica

La lúdica

La lúdica es uno de los métodos de trabajo más significativos en las edades escolares, ha tenido varios estudios para determinar su nivel de eficacia en los diferentes ámbitos educativos, y no podía quedar de lado la educación física y las diferentes alternativas de actividad física con objetivos determinados a desarrollar en los niños.

La lúdica es un tipo de recreación que implica la utilización de juegos como forma de enseñanza dentro de sus actividades, utilizada mayormente para impulsar el desarrollo infantil donde haya las condiciones y los espacios necesarios para que se dé sin inconvenientes dichas actividades.

Cuando se habla de recreación se alude a cualquier tipo de actividad que genere entretenimiento, relajación y diversión siendo un aporte positivo a quienes lo realizan, además se la considera como una necesidad para tener el equilibrio entre lo laboral y la salud física y mental.

Para poder entender lo que refiere a actividades lúdicas en primera instancia debemos comprender sus conceptos por separado así:

Según Dinello (2007) citado por (Domínguez Chavira, 2015) en su estudio, la lúdica “es una opción de comprensión, que concibe nuevas representaciones que transforman creativamente la percepción fenomenológica de la comunidad, dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos, de creaciones y de relaciones emocionales positivas” (pág. 14).

Para (Ramírez, Díaz, Reyes, & González, 2011), la lúdica se compone de la participación ya que a esta más bien se la ve como una actitud o predisposición frente a la cotidianidad, explícitamente hablada en la educación los autores señalan que “Es una forma de estar en la vida, y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego” (pág. 5), todas

estas actividades donde se interactúa de forma desinteresada con nada más que la gratitud como recompensa.

Del mismo modo (TORRES, 2019), considera a la lúdica como aquella metodología que apoya al proceso enseñanza aprendizaje a partir del juego, siendo un escenario donde se proponen diversas actividades utilizando diferentes materiales o recursos que conlleva a una participación activa del estudiante siendo el maestro el motivador y principal autor para que se desarrollen.

Analizado los diferentes criterios, podemos decir que la lúdica es una metodología que apoya al proceso de enseñanza aprendizaje y concibe nuevas representaciones que transforman la actitud y predisposición creativa de comunidad, ya que compone la participación activa mediante el juego produciendo la sensación de goce y disfrute al realizar las diferentes actividades, las actividades lúdicas son una fuente que estimula a las personas a un estado de alegría, bienestar y placer, siendo un aporte al equilibrio y desarrollo evolutivo de la niñez.

Actividad

Por otro lado, el término actividad refiere no solo a acciones de una sola persona sino también a las realizadas en contacto con los demás, actividad dicha el termino como tal se compone de una necesidad, motivo, finalidad y condiciones para tener un fin determinado.

De acuerdo a Cañal (2000) citado por (Nuñez, 2002), define al termino actividad como “procesos de flujo y tratamiento de información (orientados, interactivos y organizados) característicos del sistema- aula, es decir, conjuntos organizados de tareas que realizan tanto los estudiantes como los profesores” (pág. 4)

La RAE (real academia española), actividad se define como “Conjunto de operaciones o tareas propias de una persona o entidad. Es relevante la calificación de la actividad de que se trate (agraria, artística, económica, laboral, etc.) a efectos tributarios y de los requisitos necesarios para su ejercicio o práctica” (RAE, s.f.).

Analizados los términos actividad y lúdica por separado podemos referir a la actividad lúdica dicha como tal, sabiendo que una actividad es el conjunto de tareas propias que se las realiza vinculado con otras personas por un motivo, en determinadas condiciones y una finalidad específica, y por otro lado la lúdica que es una metodología que apoya a la enseñanza aprendizaje comportándose como una fuente de alegría bienestar y placer.

Actividad lúdica

Como ya se ha mencionado anteriormente la lúdica es una metodología y la actividad son un conjunto de tareas estructuradas y planificadas, aludiendo directamente a el término actividad lúdica, refiere a un método de enseñanza aprendizaje atractiva y motivadora misma que capta la atención de los participantes, para lograr un aprendizaje significativo sin dejar de lado la sensación de goce y disfrute logrando un sentimiento de bienestar al realizar dichas actividades.

Para (Candela & Benavides Bailón, 2020), la actividad lúdica capta la atención de los seres humanos hacia un aprendizaje significativo resultando una actividad atractiva y motivadora, de la misma manera menciona que este tipo de actividades aportan innumerables beneficios, dado que el niño adquiere conocimientos y conciencia de su propio cuerpo.

Por otro lado (Chateau, 1958) citado por (Paredes, 2017) señala que la actividad lúdica es una herramienta que contribuye a la educación de los niños y “proporciona las fuerzas y las virtudes que permiten hacerse a sí mismos en la sociedad, el juego prepara para la entrada en la vida y el surgimiento de la personalidad” (pág. 25).

Además, se puede mencionar la teoría de Vygotski (1966) y Elkonin (1980) quienes “explican que la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo, posibilitando la creación de zonas de desarrollo próximo. La acción lúdica partiría de deseos insatisfechos que, mediando la creación de una situación fingida, se pueden resolver” (Quiroz, 2012). Así, en el juego el niño interactúa conociéndose a sí mismo y a los demás, esta teoría señala a la lúdica como una actividad fundamentalmente social.

Por su parte Piaget (1965) sostiene su teoría cognitivista donde considera que el juego refleja las estructuras cognitivas y contribuye al establecimiento de nuevas, adapta la realidad al sujeto definiendo al juego como una asimilación pura, pensaba que los tipos de actividades lúdicas que el niño elige reflejan su nivel de desarrollo cognitivo (PATÍN, 2016).

Existen diferentes características representativas de la actividad lúdica como:

- Permite y fomenta la imaginación.
- Potencia la creatividad de las personas.
- Mejora la concentración de los niños.
- Mejora y ayuda en la formación de la personalidad.
- Genera alegría entretenimiento y diversión en las personas que participan.
- Logra una satisfacción física y mental.
- Promueve las actitudes y aptitudes físicas y sociales.
- Mejora el sentido del humor.
- Ayuda en el desarrollo de enseñanza aprendizaje.
- Mejora la solución de problemas
- Logra un aprendizaje significativo.
- Buscan que el niño aplique los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas para poder desenvolverse.
- Componen actividades pedagógicas de tipo dinámico incluyendo limitación de tiempo y aplicación de variantes.
- Impulsan la adaptación de los estudiantes a los diferentes procesos sociales de su vida.
- Rompen los esquemas tradicionales del aula en la que el docente cumple un papel autoritario.

La actividad lúdica en la infancia es beneficiosa para desarrollar auto confianza y autonomía, siendo una de las actividades lúdicas y educativas más importantes, desde esta perspectiva las actividades lúdicas responden a tres condiciones a desarrollarse como la satisfacción, seguridad y libertad. En tal caso es fundamental comprender todos los aspectos involucrados en el crecimiento de los niños ya sea en lo biológico, psicológico y social para poder desarrollar estrategias didácticas pertinentes (Tatiana, Olga, & Sandra, 2015, pág. 31).

Diferencias entre el juego y la lúdica

Es importante diferenciar el juego con la lúdica considerando cada una de sus definiciones, y una de sus principales diferencias radica en las normas, dado que, el juego tal refiere Cepeda (2017) es una actividad natural y libre que actúa como un elemento de equilibrio en cualquier edad ya que es de carácter universal a diferencia de la lúdica que el mismo autor la señala como una opción, una forma de ser, que dentro del contexto educativo escolar, contribuye a diferentes aspectos como la expresión, creatividad y el aprendizaje de niños y jóvenes (Campaña, 2020, pág. 48).

Se debe agregar que mientras el juego puede ser algo espontáneo y natural, la lúdica es una opción que se presenta en varios entornos principalmente en los ambientes escolares, cabe recalcar que el juego puede tener reglas o no y la lúdica carece de ellas, pero tienen cierta relación ya que se complementan y direccionan en cierto sentido, tomándose al juego como una herramienta de la lúdica para fines específicos.

Clasificación de las actividades lúdicas

Los intentos de clasificar la lúdica ha resultado difícil, sin embargo (Soto, 2011) a partir de su experiencia docente y práctica considera:

1. Actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades.
2. Actividades lúdicas para la consolidación de conocimientos.
3. Actividades lúdicas para el fortalecimiento de valores

Cada una tiene un fin determinado por lo que la adecuada selección de las actividades lúdicas está en correspondencia a los objetivos que persigue dicha tarea, así como también la forma en que se organiza dicho proceso pedagógico, teniendo en cuenta los tipos de juegos a desarrollar para cada destreza.

Tipos de actividad lúdica

La lúdica reconoce al juego como su principal medio para dinamizar la vida del educando consiguiendo un aprendizaje significativo, por lo general estos se dividen en dependencia de donde y como se quiera incluirlos, así Mattos (2002) lo clasifica en 4 diferentes tipos:

1. Juegos de actitudes. Diferencia a las actividades que la persona realiza mediante ejercicios físicos, es decir, que requieren de un desgaste de energía. Por lo general se los aplica en los dos primeros años de vida ya que son espontáneos, de manera libre y sin reglas.
2. Juegos de dramatización. Se ponen en manifiesto la capacidad de la fantasía, este tipo de juego puede ser de tipo creativo, ya que estimula la imaginación y la creatividad. Entre las actividades más aceptadas por los niños son aquellas que interviene la música debido a que los niños interactúan de manera activa.
3. Juegos pasivos. Son aquellas actividades consideradas diversiones, lo niños aportan un mínimo de energía y pueden realizarlas de forma individual, considera en este tipo de actividad a los juegos electrónicos, ver televisión o simplemente ver a otros jugar.
4. Juegos cooperativos y competitivos. Los cooperativos son juegos cuya naturaleza es “la suma de los logros de los objetos individuales de cada integrante del juego; mientras que un competitivo, tiene como objetivo un logro individual.

Por otra parte (Pita, 2015) diferencia los tipos de lúdica en correspondencia al juego dentro de la educación básica y el papel que representa en los niños durante la formación del individuo, señala que por lo general el juego se clasifica en función del número de participantes, de donde y como se

los incluye. Para la lúdica a continuación se exponen diferentes tipos aplicables en la educación infantil.

Russel señala que el juego es de gran interés educativo por lo mismo diferencia los siguientes:

1. **Juego configurativo.** Se direcciona hacia la disposición que el niño debe representa en cada juego, de forma que el resultado dependa más del placer, pudiendo ser ejemplos de este tipo juegos de mosaicos de piezas de colores, etc.
2. **Juego de entrega.** Son juegos que tienen una relación variable con el objeto es decir entre configuración y entrega, siendo representativo de este tipo los juegos de pelota ya que el niño se ve obligado a seguir los movimientos del implemento que a la vez trabaja el ritmo, suelen atribuirse a este tipo de juego los patines, patinetas y otros objetos de acarreo.
3. **Juegos de representación de personajes.** La persona que lo utiliza figura un personaje ya sea animal humano o ficticio considerando cada una de las características que diferencian al personaje. El niño hace de este juego una actividad significativa, la imitación de distintos personajes causa en los pequeños un interés por captar y descifrar.
4. **Juego reglado.** Es característico porque se desarrolla bajo reglas o normas que deben ser respetadas por todos los participantes, las reglas no son un obstáculo o freno hacia el desarrollo de la actividad, al contrario, estas ayudan a tener un orden y firmeza (Pita, 2015, págs. 30,31).

Del mismo modo Piaget “ha establecido una secuencia común del desarrollo de los comportamientos de juego, acumulativa y jerarquizada, donde el símbolo reemplaza progresivamente al ejercicio, y luego la regla sustituye al símbolo sin dejar por ello de incluir el ejercicio simple” (Clasificación del juego, 2017):

1. **Los juegos de ejercicio.** Característicos de las edades de 0-2 años, (periodo sensorio motor), son ejercicios simples y tienden hacia la satisfacción inmediata.

2. **Juegos simbólicos.** Característicos de las edades de 2-4 años (periodo preconceptual), a estas edades se da la posibilidad de juegos de ficción, es decir que los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes. En esta etapa del desarrollo de los niños, “la interiorización de los esquemas le permite al niño un simbolismo lúdico puro” (Clasificación del juego, 2017).
3. **Juegos de construcción o montaje.** Marcan una posición intermedia, pues no representan una etapa dentro de la secuencia evolutiva, el juego se convierte en una especie de montaje de elementos que toman diferentes formas, los movimientos, manipulaciones o acciones están debidamente coordinados.
4. **Juegos de reglas.** Aparecen de manera progresiva entre los 4 a los 7 años, pero se desarrollan durante el periodo de 7 a 11 años apoyados generalmente por objetos y accesorios bien definidos. Detalla dos tipos los juegos de reglas simple y los juegos de reglas complejas, diferenciándose la primera porque el niño controla varios puntos de vista y empieza a considerar varios puntos de vista, es capaz de anticipar, reconstruir modificar los datos que posee; en cuanto a la segunda de caracteriza por las estrategias elaboradas. “Se interesa también por el teatro, el mimo, la expresión corporal y gestual, y los juegos sensoriales y motores de tipo deportivo que conllevan reglamentos y roles colectivos, complementarios” (Clasificación del juego, 2017).

La lúdica como estrategia.

El juego como una herramienta fundamental de la lúdica representa un ambiente innato de enseñanza aprendizaje, puede ser usado como una estrategia didáctica, para comunicar y compartir conocimiento con el fin de potencializar el desarrollo social, cognitivo y emocional de las personas (Posada, 2014).

Estrategia didáctica.

La Real Academia española define a la palabra estrategia como “un conjunto de reglas que buscan una decisión óptima en cada momento, el arte de dirigir un asunto” (RAE); por otro lado didáctica tal como lo cita (Abreu, Gallegos, & Martínez, 2017) de (Carvajal, 1990) “es la ciencia de la educación que estudia e interviene en el proceso de enseñanza aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando” (2017), es un proceso educativo que se interesa por el desarrollo y adquisición de la enseñanza aprendizaje mediante conocimientos teórico prácticos.

La estrategia didáctica como tal son procedimientos en los que el profesor y las estudiantes organizan diferentes acciones dentro del proceso educativo a fin de lograr metas propuestas en un objetivo específico, construir o lograr metas pueden o no pueden ser previstos pues son flexibles a adaptarse a los participantes de manera significativa. En el ámbito deportivo y de educación física se entiende como un proceso educativo encaminado a la dirección del aprendizaje del movimiento, siendo una unidad dialéctica los componentes físicos y técnicos mediados por una planificación que toma como protagonistas principales al profesor y al estudiante.

Relación teórica entre motricidad gruesa y actividades lúdicas

La motricidad gruesa como capacidad que tienen los seres humanos para realizar diferentes movimientos a través del accionar de los segmentos musculares grandes, permite intervenir por medio de diferentes métodos en su desarrollo, considerando como uno de los principales la lúdica, debido a que tanto en niños de inicial y básica resulta atractivo y favorable por sus diferentes beneficios.

En educación física y el deporte el juego ha sido una herramienta indispensable en el proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo al docente motivar y mejorar cada una de las habilidades físicas básicas de los niños, siendo esta, parte fundamental del desarrollo motriz grueso. Tal como lo señala Piaget la actividad lúdica contribuye al establecimiento de nuevas estructuras cognitivas y los niños eligen las actividades que bien se adaptan a su nivel de desarrollo cognitivo y

motriz, por ello cada actividad lúdica debe ser planificada y estar acorde a las habilidades a desarrollar en ese instante de su crecimiento.

La motricidad gruesa abre diferentes campos en los que se puede direccionar las actividades lúdicas, pues al trabajar con grupos musculares grandes podemos intervenir con nociones básicas de locomoción y control de objetos, sin dejar de lado las relaciones interpersonales, la confianza y la autonomía de los niños.

La coordinación, lateralidad, equilibrio y el reconocimiento del esquema corporal son elementos que se desarrollan dentro de la motricidad gruesa reconociendo al juego como una herramienta que permite idear maneras de manifestar acciones que intervengan en estos elementos resultando atractivos dentro del marco educativo y personal de cada niño.

Operacionalización de las variables

Tabla 1.

Variable independiente: Motricidad gruesa

Definición	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
(Rapray, Ferrer y López, 2021), refieren a la definición citada por (Alonso, 2018), donde al termino motricidad gruesa se la entiende como “la capacidad del cuerpo para integrar la acción de los músculos largos con objeto de realizar determinados movimientos como saltar, correr, trepar, arrastrarse, etc.” (pág. 5).	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación motriz • Equilibrio • Lateralidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Salto vertical • Lanzamiento de precisión • Carrera • Conducción • Giros • Golpeo de precisión con miembros inferiores • Bote 	Test 3JS de Materiales <ul style="list-style-type: none"> • Conos • Platos • Balón de futbol N° 4 • Pelota de básquet • Pelotas de Tenis • Ballas • Colchoneta pequeña

Tabla 2.

Variable dependiente: Actividades Lúdicas

Definición	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
(Chateau, 1958) citado por (Paredes, 2017), señala que la actividad lúdica es una herramienta que contribuye a la educación de los niños y “proporciona las fuerzas y las virtudes que permiten hacerse a sí mismos en la sociedad, el juego prepara para la entrada en la vida y el surgimiento de la personalidad” (pág. 25).	<ul style="list-style-type: none"> Tipos de actividades lúdicas Características de las actividades lúdicas Método y herramienta 	<p>Juegos cooperativos y competitivos.</p> <p>Juegos de construcción o montaje.</p> <p>Juegos de reglas.</p> <p>Juegos específicos de acuerdo al nivel de habilidad motriz de los niños.</p> <p>Lúdica</p>	<ul style="list-style-type: none"> Guía metodológica de actividades lúdicas para niños de 6 a 10 años. <p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> Pelotas Cintas Conos Platos Aros Listado Plan de clase

Capítulo III

Marco metodológico

Tipo de investigación.

Este estudio es de tipo cualitativo, descriptivo; tiene como fin determinar el nivel de desarrollo motriz grueso en el que se encuentran los niños sujetos de investigación para posteriormente, elaborar una guía de actividades lúdicas como estrategia.

Nivel de investigación

El nivel de investigación según su naturaleza o profundidad, refiere al grado de conocimiento que posee el investigador en relación al problema, hecho o fenómeno que se presenta en la población a estudiar, el nivel de investigación emplea estrategias adecuadas para llevar a cabo el desarrollo de la misma (Valderrama, 2017, p. 42) citado en (Condori-Ojeda, 2020, pág. 3).

Será de tipo descriptivo utilizando un análisis cualitativo para la valoración del comportamiento de los sujetos de investigación en cada una de las tareas propuestas por el test 3JS, y de acuerdo a este análisis elaborar una guía de actividades lúdicas como estrategia para mejorar la motricidad gruesa de los niños en la localidad estudiada y sea objeto valorable para la población en general.

Población y muestra

Población.

Se ha considerado para esta investigación a los niños residentes en la Comunidad Santo Domingo N° 1 de la ciudad de Cayambe provincia de Pichincha que se encuentran entre los 6 y los 10 años de edad.

Muestra.

La muestra tomada en el lugar de los hechos fue de tipo no probabilístico, considerando que se interactuó con la totalidad de los niños residentes en la comunidad debido a que el número de participantes es manejable.

Se trabajó con un total de 38 niños y niñas de entre los 6 y 10 años de edad para comprobar la hipótesis de investigación.

Métodos de investigación.

Para el presente estudio se utilizaron diferentes métodos de investigación que se detallan a continuación.

Métodos empíricos

- Método de observación. Siendo el elemento fundamental de este método la observación directa del fenómeno a estudiar, se utilizó este método para registrar, comprender y describir el comportamiento de las variables durante el proceso investigativo.
- Método experimental. Método que permite medir de modo científico las variables para comprobar las hipótesis y obtener explicaciones reales en la investigación.

Métodos de teóricos

- Método Analítico - sintético. Este método permitirá realizar un análisis por separado de los diferentes fundamentos teóricos que sustentan la investigación y la aplicación de la propuesta metodológica de diferentes actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa y llegar a conclusiones concretas de las variables estudiadas.
- Método inductivo. Se interpretará datos e información a fin de examinar cada una de las características de los resultados y responder al cuestionamiento planteado en la investigación a través de la recolección de datos.

Métodos educacionales y de entrenamiento

- Método de mando directo. Se aplica en todo momento al interactuar con los sujetos de investigación, a fin de tomar el control del grupo y evitar malos entendidos en las diferentes pruebas.
- Método verbal y visual. Es indispensable la comunicación efectiva con el grupo investigado, el método verbal permite llegar con el mensaje deseado a los participantes, por otro lado, el método visual complementa el método de observación directa buscando el control sobre la ejecución del test de medición.
- Método de juego. La población investigada son niños, por lo tanto, la mejor manera de interactuar es con el método de juego, dando prioridad a la ejecución de las diferentes tareas establecidas en el instrumento de medición y sin perder el objetivo de las mismas.

Técnica e instrumento de recolección de datos.

Instrumento: Test 3JS

El objetivo principal del test 3JS es, evaluar el nivel de coordinación motriz de los niños y niñas de 6 a 12 años mediante un recorrido de 7 diferentes tareas de forma consecutiva (dinámica general, coordinación viso motriz), mediante un procedimiento cualitativo de observación y evaluación de las habilidades desarrolladas en cada tarea, además los criterios de evaluación son claros permitiendo utilizar esos resultados para mejorar los procesos formativos a nivel educativo en el área de educación física, instrumento desarrollado y validado por (Cenizo Benjumea J. , Ravelo Afonso, Morilla Pineda, Ramírez Hurtado, & Fernández-Truan, 2016), con “la Consistencia interna (Alfa de Cronbach 0.827), estabilidad temporal (coeficiente correlación: 0.99) y concordancia Inter observadores (coeficiente correlación: 0.95)” (2016, pág. 3).

La prueba requiere que los niños realicen un circuito de siete pruebas sin interrupciones, y cada prueba desarrolla tareas relacionadas con la motricidad gruesa, como la coordinación dinámica general y la coordinación visomotora.

Tarea 1. Salto vertical. Se evalúa coordinación dinámica general mediante el salto vertical.

Comenzando en una posición estática con ambos pies detrás de la línea, salta el primer obstáculo (pica colgante) en la línea de fondo con ambos pies al mismo tiempo. Del mismo modo, salta sobre el segundo y el tercer obstáculo en sucesión (Cenizo Benjumea J. , Ravelo Afonso, Morilla Pineda, Ramírez Hurtado, & Fernández-Truan, 2016).

Figura 3.

Salto vertical.



Tarea 2. Giro en el eje longitudinal. Se evalúa coordinación dinámica general mediante el giro en el eje longitudinal.

Al entrar en la cruz, previamente establecida sobre una colchoneta, se realiza un salto vertical simultáneamente con una rotación sobre el eje vertical. El objetivo final es completar un giro de 360°. Cuanto más te acerques a la calificación más alta, mayor será tu puntuación. Los niños pueden girar en cualquier dirección que quieran. (Cenizo Benjumea J. , Ravelo Afonso, Morilla Pineda, Ramírez Hurtado, & Fernández-Truan, 2016).

Figura 4.

Giro en el eje longitudinal.



Tarea 3. Lanzamiento de precisión. Se evalúa la coordinación viso motriz mediante el lanzamiento de precisión.

Se desarrolla en primera instancia tomando la pelota de tenis, y ubicándose dentro de un cuadrado previamente establecido de 1.5 X 1.5 metros de diámetro, posterior lanzar la pelota siendo el objetivo que la pelota llegue a tener contacto con el poste de una portería ya sea de balón mano o balón pie, mismo que deberá estar situado a 5 metros. Finalmente salir del cuadrado, tomar la segunda pelota y realizar el mismo procedimiento (Cenizo Benjumea J. , Ravelo Afonso, Morilla Pineda, Ramírez Hurtado, & Fernández-Truan, 2016).

Figura 5.

Lanzamiento de precisión.



Tarea 4. Golpeo de precisión. Se evalúa la coordinación viso motriz mediante el golpeo de precisión.

Se realiza el mismo procedimiento que en la tercera prueba, pero golpeando con el pie el balón mismo que debe estar parado antes de realizar el golpeo, el objetivo de esta tarea es tocar el poste de la portería (Cenizo Benjumea J. , Ravelo Afonso, Morilla Pineda, Ramírez Hurtado, & Fernández-Truan, 2016).

Figura 6.

Golpeo de Precisión.



Tarea 5. Carrera de eslalon. En esta prueba se evalúa la coordinación dinámica general mediante el desplazamiento en slalom.

El niño corre en un slalom, desde que parte del punto de salida hasta que llega al punto del siguiente reto, pasa por tres conos a 9 metros de la línea de fondo, el primero a 13,5 metros por detrás de la línea de salida el segundo, a 18 metros tercera (Cenizo Benjumea J. , Ravelo Afonso, Morilla Pineda, Ramírez Hurtado, & Fernández-Truan, 2016).

Figura 7.

Carrera-eslalon.



Tarea 6. Bote. En esta prueba se evalúa la coordinación viso motriz mediante el bote con un balón de baloncesto.

La pelota de baloncesto estará dentro de un aro, mima que deberá tomarse al inicio de la prueba, realizándose un eslalon de ida y vuelta mientras se botea el balón. Es importante prevenir a los niños de coordinar ambas manos y tratar de no mirar el balón, la pelota de baloncesto deberá dejarse colocada dentro del aro tras terminar con el último obstáculo (Cenizo Benjumea J. , Ravelo Afonso, Morilla Pineda, Ramírez Hurtado, & Fernández-Truan, 2016)

Figura 8.

Bote-eslalon



Tarea 7. Conducción. En esta tarea motriz se evalúa la coordinación viso motriz mediante la conducción de balón.

Se recorre la misma distancia de ida y vuelta de los tres pivotes de la prueba anterior, pero sin hacer eslabon, mientras se conduce el balón de fútbol 7. Llega al último obstáculo y vuelve por el lado contrario de los pivotes. La prueba termina cuando el niño ha pasado por el último obstáculo con el balón, debiendo colocarlo dentro del aro al finalizar (Cenizo Benjumea J. , Ravelo Afonso, Morilla Pineda, Ramírez Hurtado, & Fernández-Truan, 2016).

Figura 9.

Conducción



Protocolo para la aplicación del test

Para la aplicación del test de coordinación motriz se deberá:

- Primero realizar una inducción de cada una de las tareas y los criterios de valoración.
- Segundo: realizar una pre prueba o prueba de práctica.
- Tercero: el niño se coloca en posición bípeda en el inicio de la prueba.
- Cuarto: el profesor realiza un desplazamiento demostrativo por el circuito de evaluación.
- Quinto: se desarrolla la prueba sin realizar correcciones ni comentarios.
- Sexto: cuando termina el niño cada tarea se registran los puntajes donde corresponda.

Plantilla y rubrica de valoración de la motricidad gruesa (coordinación viso-motriz, coordinación dinámica general y control de objetos), se realiza mediante observación directa y evaluación objetiva de cada una de las tareas motrices propuestas en el test.

Criterios de valoración del test

Tabla 3.

Criterios de valoración test 3JS, adaptado de (Cenizo Benjumea, Ravelo Afonso, Morilla Pineda, & Fernández Truan, 2017).

Tarea	Puntos	Criterios
Tarea 1. Salto vertical (locomotriz)	1	No se impulsa con las piernas simultáneamente. No realiza flexión de tronco
Saltar con dos pies juntos las picas sitiadas a una altura.	2	Flexiona el tronco y se impulsa simultáneamente con ambas piernas. No cae con los dos pies simultáneamente.
	3	Se impulsa y cae con las dos piernas, pero no coordina las extremidades simultanea de brazos y piernas.

	4	Se impulsa y cae con dos piernas simultáneamente coordinando brazos y piernas.
Tarea 2. Giro en el eje longitudinal.	1	Realiza un giro entre 1 y 90°.
	2	Realiza un giro entre 91 y 180°.
	3	Realiza un giro entre 181 y 270°.
	4	Realiza un giro entre 271 y 360°.
Tarea 3. Lanzamiento de precisión. Lanzar dos pelotas al poste de una portería desde una distancia sin salirse de la línea.	1	El tronco no realiza rotación lateral de hombro y el brazo lanzador no se lleva hacia atrás.
	2	Realiza poco movimiento de codo y existe rotación externa de la articulación del hombro.
	3	Hay armado del brazo y el objeto se lleva hasta detrás de la cabeza.
	4	Coordina un movimiento fluido desde las piernas y el tronco hasta la muñeca del brazo contrario a la pierna adelantada.
Tarea 4. Golpeo de precisión Golpear dos balones al poste de una portería desde una distancia y sin salirse del cuadro.	1	No coloca la pierna de apoyo al lado del balón. No hay una flexión y extensión de la rodilla de la pierna que golpea.
	2	No coloca la pierna de apoyo al lado del balón y golpea con un movimiento de pierna y pie.
	3	Se equilibra sobre la pierna de apoyo colocándola al lado del balón. Balancea la pierna golpeando con una secuencia de movimiento de cadera, pierna y pie.
	4	Se equilibra sobre la pierna de apoyo y balancea la pierna de golpeo, siguiendo una secuencia de

		movimiento desde el tronco hacia la cadera, muslo y pie.
Tarea 5. Carrera Desplazarse corriendo haciendo el eslalon.	1	Las piernas se encuentran rígidas y el paso es desigual, fase aérea muy reducida.
	2	Se distinguen las fases de amortiguación e impulsión, pero con un movimiento limitado del braceo (no existe flexión de codo)
	3	Existe braceo y flexión en el codo. Los movimientos de brazos no facilitan la fluidez de los apoyos (la frecuencia del braceo no es la misma que la de los apoyos).
	4	Coordina en la carrera brazos y piernas y se adapta al recorrido establecido cambiando la dirección correctamente.
Tarea 6. Bote Botar un balón de baloncesto ida y vuelta superando un eslalon simple y cambiando el sentido rodeando un pivote.	1	Necesita agarre del balón para darle continuidad al bote.
	2	No hay homogeneidad en la altura del bote o se golpea el balón (no se acompaña el contacto con el balón.)
	3	Se utiliza la flexión y extensión de codo y muñeca para ejecutar el bote. Utiliza una sola mano/brazo
	4	Coordina correctamente el bote utilizando la mano/brazo más adecuado para el desplazamiento en el slalom. Utiliza adecuadamente ambas manos/brazos.

Tarea 7. Conducción (control de objetos)	1	Necesita agarrar el balón con la mano para darle continuidad a la conducción.
Conducir ida y vuelta un balón con el pie, superando un slalom simple.	2	No hay homogeneidad en la potencia del golpeo. Se observan diferencias en la distancia que recorre el balón tras cada golpeo.
	3	Utiliza una sola pierna para dominar constantemente el balón utilizando la superficie de contacto más oportuna y adecuando la potencia de los golpes.
	4	Domina constantemente el balón utilizando la pierna más apropiada y la superficie más oportuna, adecua la potencia de los golpes y mantiene la vista sobre el recorrido (no sobre el balón)

Técnica de análisis de datos.

Para realizar el análisis de los datos obtenidos del test 3JS, se procedió a registrar los resultados de valoración en el programa estadístico SPSS versión 2,0, definiendo cada una de las variables evaluadas y el rango de apreciación, para posteriormente generar gráficos y tablas de tipo descriptivas y realizar posteriormente su análisis respectivo.

Capítulo IV

Análisis de resultados.

En este capítulo se exponen los resultados realizados con su respectivo análisis, se muestran las gráficas con cada uno de los porcentajes obtenidos en las tareas aplicadas a los niños de 6 a 10 años de la Comunidad Santo Domingo N° 1 de la ciudad de Cayambe, datos descritos mediante la recopilación de información en el lugar de los hechos. Los resultados se agruparon en el programa estadístico SPSS teniendo en cuenta los criterios de valoración propios del test de coordinación motriz 3JS, aplicado a una escala de tipo ordinal y adaptado a la escala de evaluación de proyectos educativos, del instructivo de aplicación de la evaluación estudiantil, siendo 1 igual regular, 2 buena, 3 muy buena, 4 excelente. Se utilizaron los estadísticos descriptivos necesarios para el análisis como: media, mediana, moda, varianza, mínimo, máximo además de la frecuencia y el porcentaje.

Resultados test 3JS

Se presenta el análisis de los datos obtenidos en la prueba 3JS, teniendo en cuenta las estadísticas descriptivas mismas que se presentan en la tabla a continuación, mostrando el cálculo de media, moda, varianza, mín, máx y suma de todas las tareas realizadas en el test.

Tabla 4.

Estadísticos descriptivos de las tareas del test 3JS.

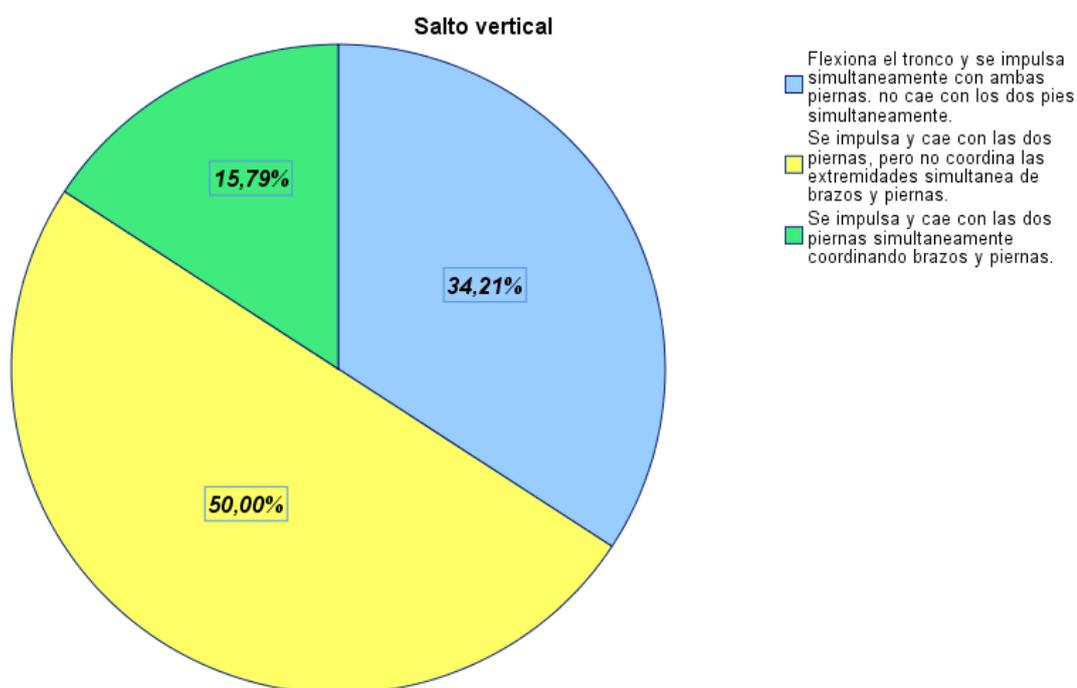
		Estadísticos							
		Edad	Salto	Giro	Lanzamiento	Golpeo	Carrera	Boteo	Conducción
N	Válidos	38	38	38	38	38	38	38	38
	Perdidos	0	0	0	0	0	0	0	0
Media		8,1053	2,82	2,53	2,39	2,21	2,74	1,79	1,92
Mediana		8,0000	3,00	3,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00

Moda	8,00	3	3	2	2	3	2	2
Varianza	1,989	,479	,797	,408	,225	,469	,441	,507
Mínimo	6,00	2	1	1	1	2	1	1
Máximo	10,00	4	4	4	3	4	3	3
Suma	308,00	107	96	91	84	104	68	73

Análisis tarea 1. Salto vertical

Figura 10.

Resultados test de salto vertical.

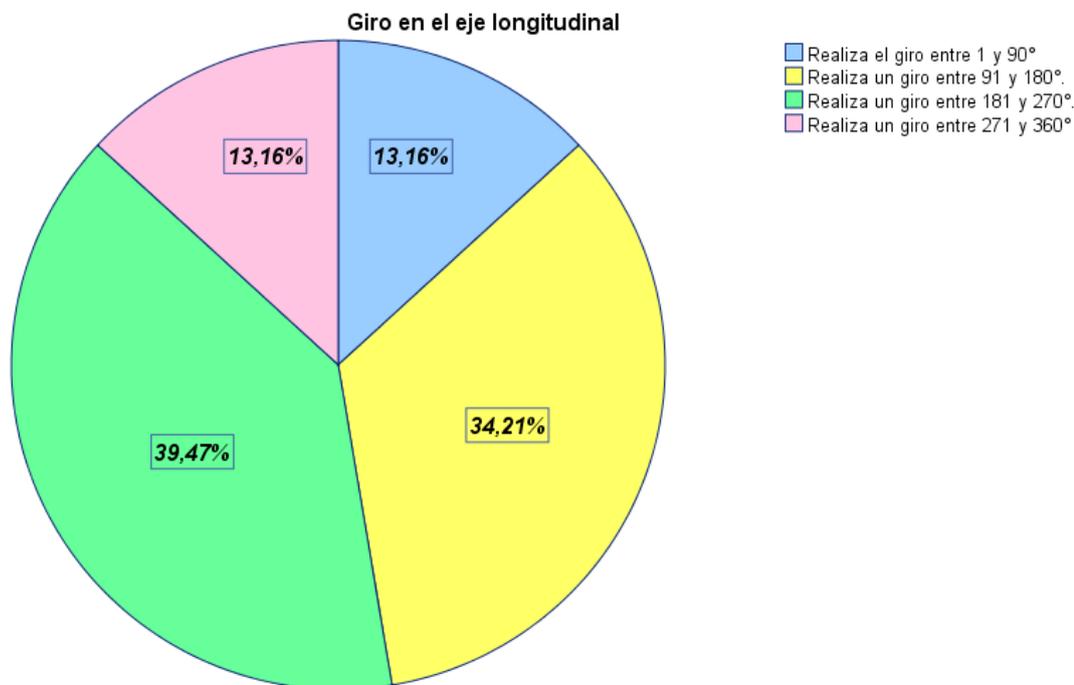


En el resultado de esta prueba se puede observar que de los niños valorados el 50% tienen un desarrollo muy bueno, el 34,21% bueno y el 15,79% excelente. Se observó un resultado de desempeño bueno y muy bueno en la mayoría de los niños y niñas evaluados con una media de 2,82, observándose principalmente que no existe coordinación de los brazos simultáneamente con las piernas al realizar el salto.

Análisis tarea 2. Giro en el eje longitudinal

Figura 11.

Resultados test de Giro en el eje longitudinal.

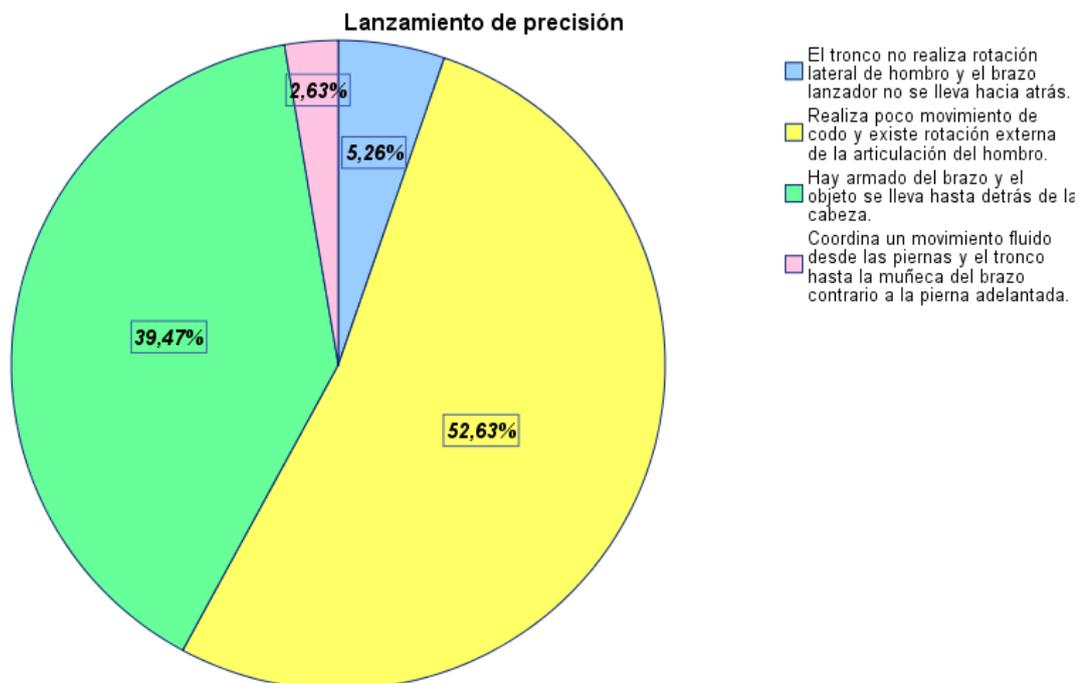


Para el giro en el eje longitudinal se evidencia 13,16% de los evaluados tiene un desarrollo regular, el 34,21% de los evaluados presenta un desempeño bueno, el 39,47% un desarrollo muy bueno y el 13,16% un desarrollo regular. Se observó que mayoritariamente se encuentran en un desarrollo bueno y muy bueno con una media de desarrollo de 2,53 evidenciándose giros entre los 90° y los 270°, agregando además que en la mayoría de los pequeños se pierde el equilibrio y la orientación al realizar el salto con giro.

Análisis tarea 3. Lanzamiento de precisión

Figura 12.

Resultados test lanzamiento de precisión.

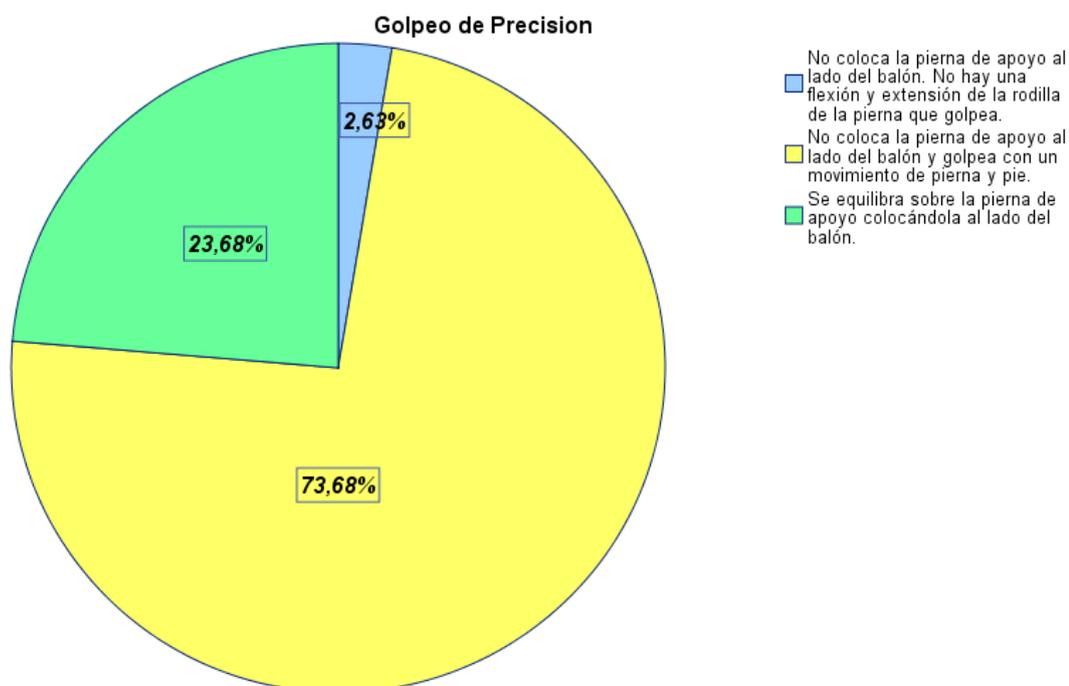


El resultado en esta prueba evidencia que de los niños evaluados el 5,26% tiene un desempeño regular, el 52,63% bueno, el 39,47% muy bueno y tan solo el 2,63% excelente. Se observo que la mayoría de los niños en esta prueba están en un desarrollo bajo, con una media de 2,39 debido a que realiza un limitado movimiento en el codo y una rotación externa de la articulación del hombro; además, se evidencia que una minoría logra realizar la tarea indicada de manera óptima.

Análisis tarea 4. Golpeo de precisión

Figura 13.

Resultado test de golpeo de precisión.

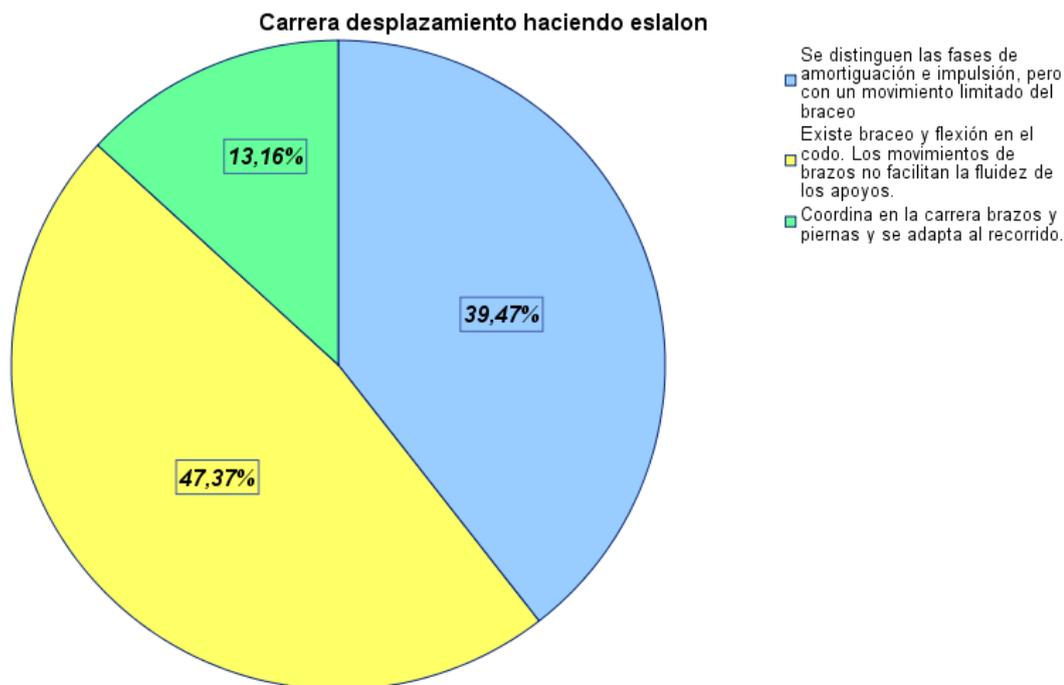


El resultado de esta prueba evidencia que el 2,63% de los niños evaluados presenta un desempeño regular, el 73,68% un desempeño bueno, y el 23,68% muy bueno, es importante destacar que ningún niño en esta prueba logra una puntuación de excelente, además en forma general se evidencia que la mayoría de los niños están en un desempeño bueno con una media de 2,21, interpretándose como bajo considerando que la mayoría de los niños oscilan entre los 8 y 10 años de edad, asimismo en esta prueba de golpeo de precisión la mayoría no coloca la pierna de apoyo al lado del balón, intentan realizar el golpeo con carrera de impulso saliendo del cuadro delimitado para la prueba.

Análisis tarea 5. Carrera

Figura 14.

Resultados del test de carrera

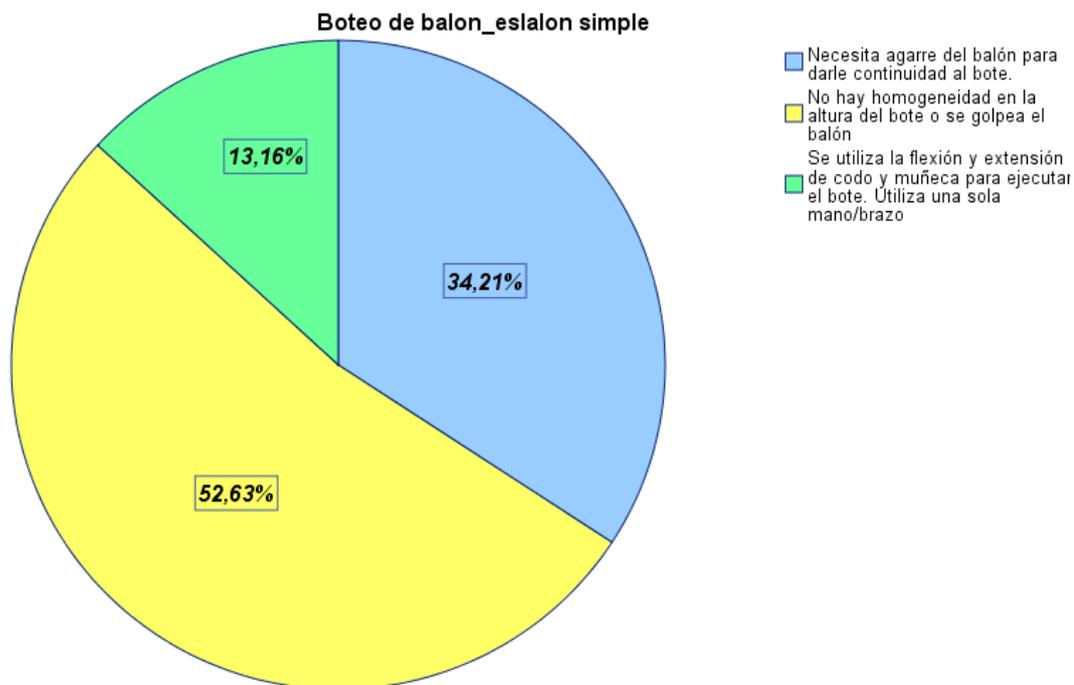


El presente grafico muestra los resultados del test de carrera de desplazamiento, evidenciándose 39,47% un desempeño bueno, el 47,37 muy bueno y el 13,16% excelente. Se observa que la mayoría de los niños evaluados presenta un desempeño muy bueno con una media de 3.00, ya que existe braceo y flexión en el codo, pero estos movimientos no tienen la misma frecuencia con el de los apoyos, es decir no facilitan la fluidez del desplazamiento.

Análisis tarea 6. Boteo

Figura 15.

Resultados del test de boteo de balón.

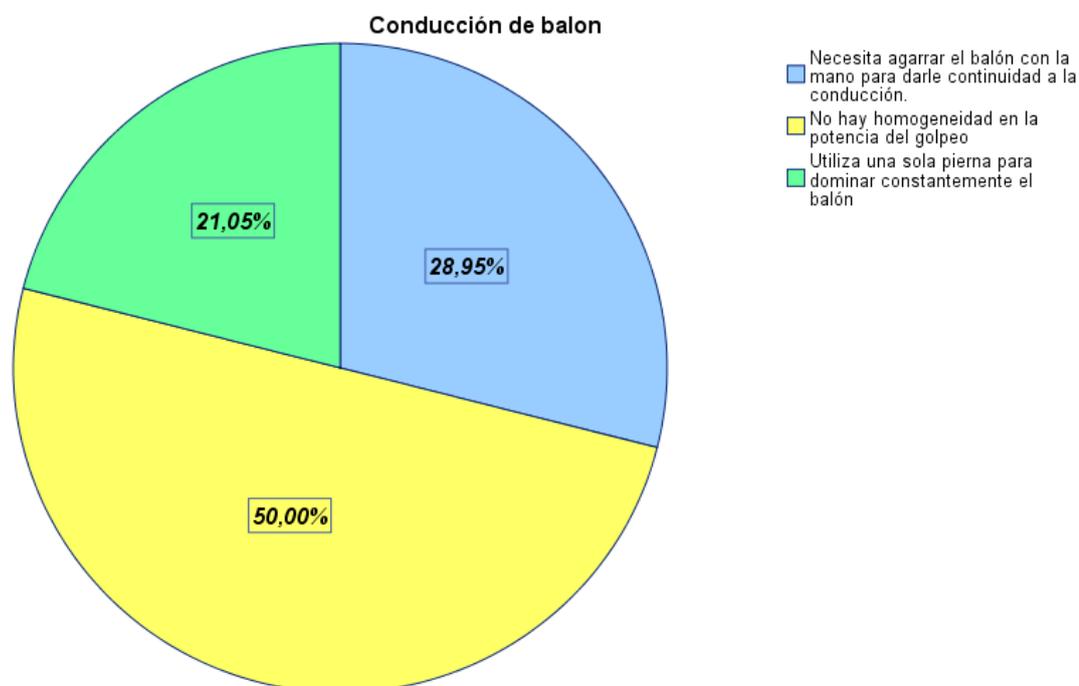


El presente gráfico representa los resultados del test de driblin superando un eslalon simple donde se evidencia que el 34,21% tiene un desempeño regular, el 52,63% bueno, el 13,16% muy bueno, con una media de 1,79 interpretándose un desempeño bueno estando por debajo del desarrollo esperado, observándose que no hay homogeneidad en la altura del bote y golpea el balón, además necesita agarrar el balón para continuar con el recorrido.

Análisis tarea 7. Conducción

Figura 16.

Resultados test de conducción.

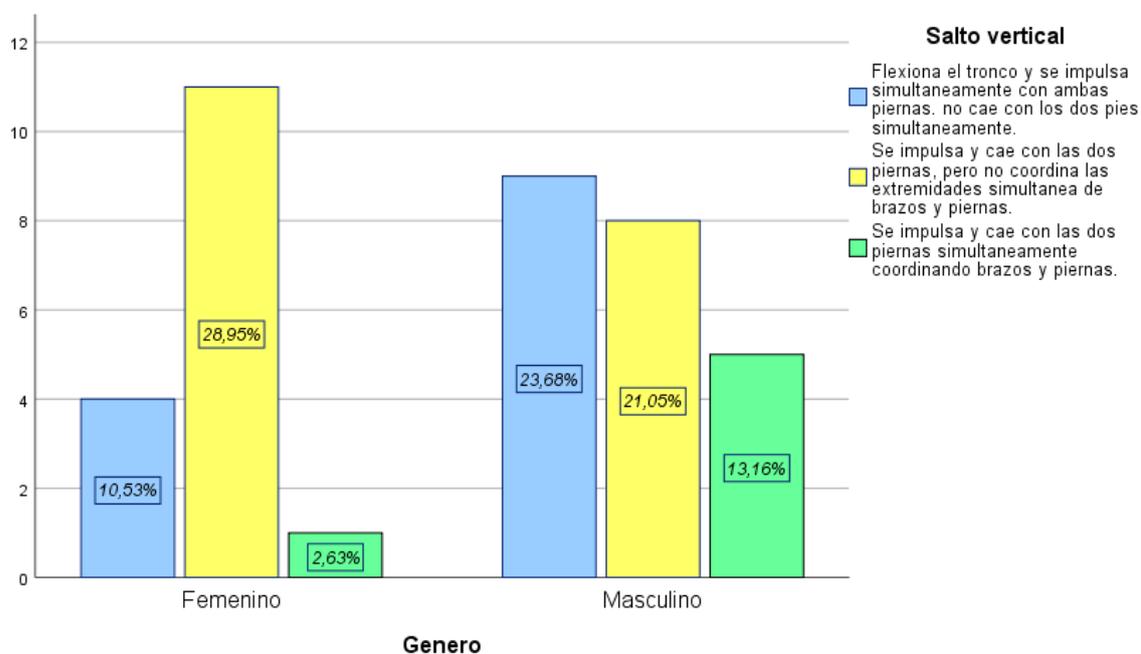


En el resultado del test de conducción superando un esalon simple se evidencia que el 28,95% de los niños evaluados tienen un desempeño regular, el 50% bueno y el 21,05% muy bueno. Se evidencia en la mayoría de los evaluados un desempeño bueno, con una media de 1,92 interpretándose un desarrollo bajo observándose principalmente que no hay homogeneidad en la potencia del golpeo del balón, utiliza una sola pierna para dominar y en algunos casos necesita agarrar el balón para dar continuidad a la conducción.

A continuación, se presentan la relación que existe entre el género y el desempeño en cada una de las tareas del test.

Figura 17.

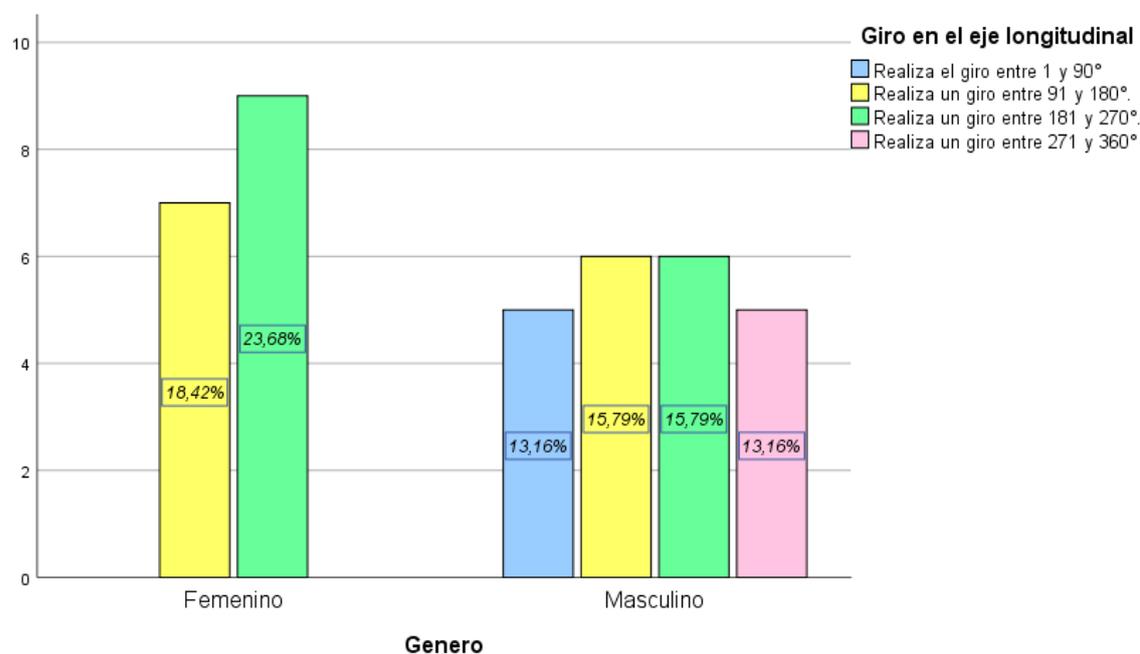
Salto en relación al género.



En el gráfico de barras se puede observar que existe una diferencia significativa en el desempeño del salto vertical, así, el 10,53% del género femenino y el 23,68% del género masculino flexiona el tronco y se impulsa simultáneamente con las dos piernas pero no cae con los dos pies, por otro lado el 28,95% del género femenino y el 21,05% del masculino se impulsa y cae con las dos piernas pero no coordina el movimiento con las extremidades superiores, así mismo el 2,63% del género femenino y el 13,16% del género masculino realiza el ejercicio de manera correcta.

Figura 18.

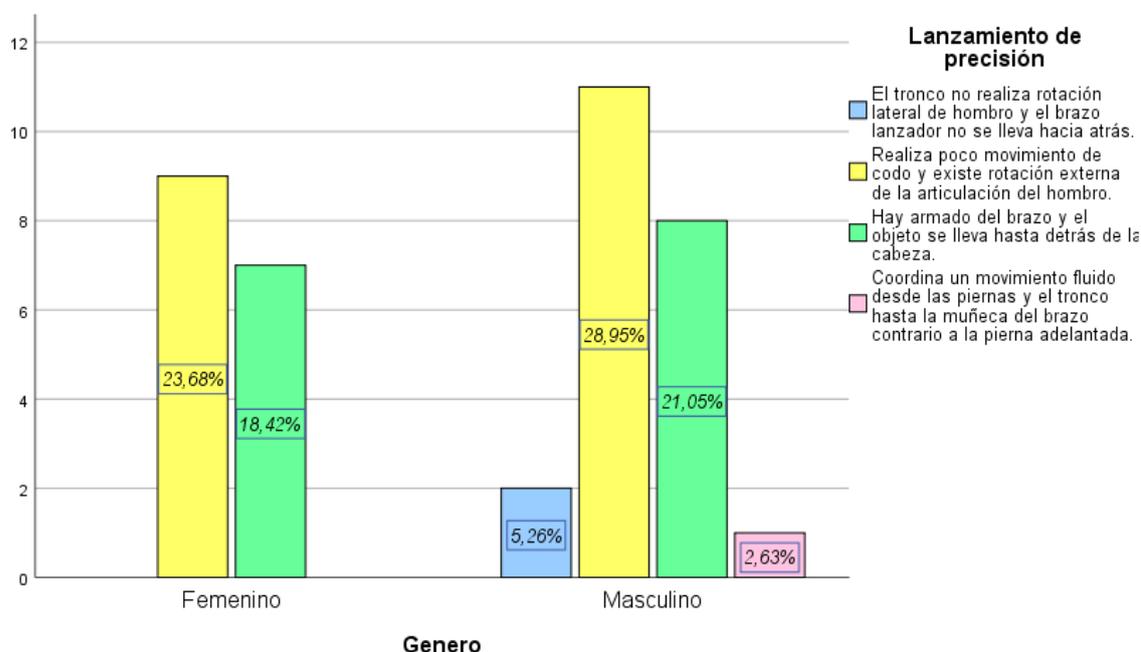
Giro en el eje longitudinal en relación al género.



En el presente gráfico de barras se evidencian los resultados del giro en el eje longitudinal en relación al género donde tan solo en el género masculino se evidencian giros entre 1 y 90° con un 13,16%, realizan giros entre los 91 y 180° en el género femenino el 18,42% y en el masculino el 15,79% respectivamente, los giros entre los 181 y 270° los realizan en el género femenino el 23,68% y en el masculino el 15,79%, en los giros de 271 a 360° solo se evidencia realización en el género masculino con un 13,16%.

Figura 19.

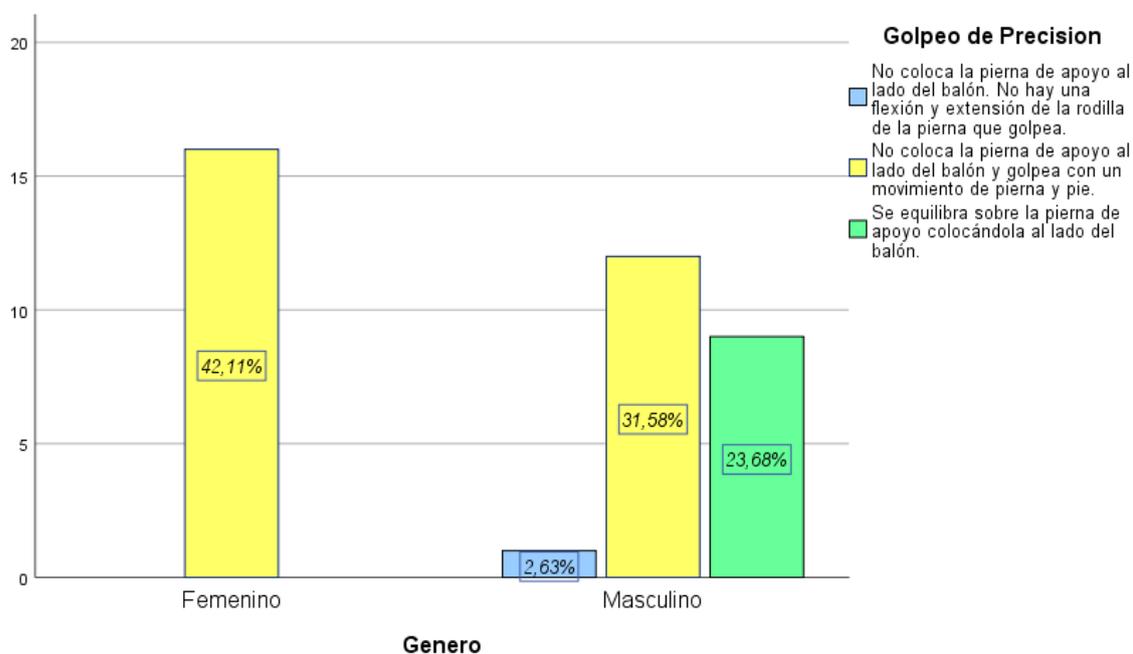
Lanzamiento de precisión en relación al género.



Seguidamente al realizar el análisis del lanzamiento de precisión en relación al género, se evidencia que existen diferencias muy significativas entre el masculino y femenino, destacando en primer lugar que en el género femenino el desempeño oscila entre bueno con un 23,68% y muy bueno con un 18,42%, además que en relación al masculino este último presentan un desempeño regular con un 5,26%, del mismo modo realizando la comparación entre géneros el desempeño es bueno en un 23,68% en el femenino y en un 28,95% en el masculino debido a que realizan poco movimiento del codo y existe una rotación externa en la articulación del codo, es muy bueno con un 18,42% para el género femenino y en un 21,05% para el género masculino observándose principalmente que existe armado del brazo y el objeto lo lleva hacia atrás de la cabeza, hay un desenvolvimiento óptimo o excelente tan solo en el género masculino con un 2,63%.

Figura 20.

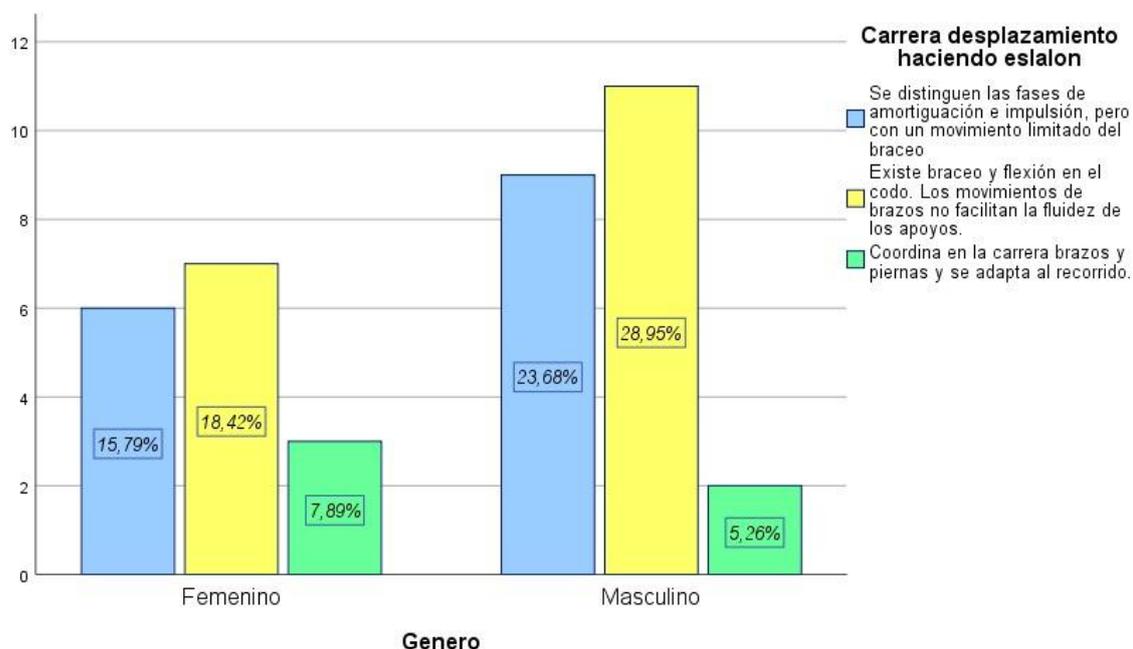
Golpeo de precisión en relación al género.



A continuación, se observan los resultados del golpeo de precisión en relación al género donde se evidencia una diferencia muy notable, en el género femenino se evidencia únicamente un desempeño bueno con un 42,11%, interpretándose como desempeño literalmente bajo en relación al masculino, ellas no colocan la pierna de apoyo cerca del balón y realizan el golpeo en un movimiento de pierna y pie, el género masculino en comparación al femenino muestra un comportamiento oscilante entre bueno con un 31,58% y muy bueno con un 23,68%, sin desmerecer el 2,63% de los evaluados que presenta un desempeño regular. Se observa que la mayoría de los evaluados no colocan la pierna de apoyo cerca del balón, sin embargo, se equilibra sobre la pierna de apoyo.

Figura 21.

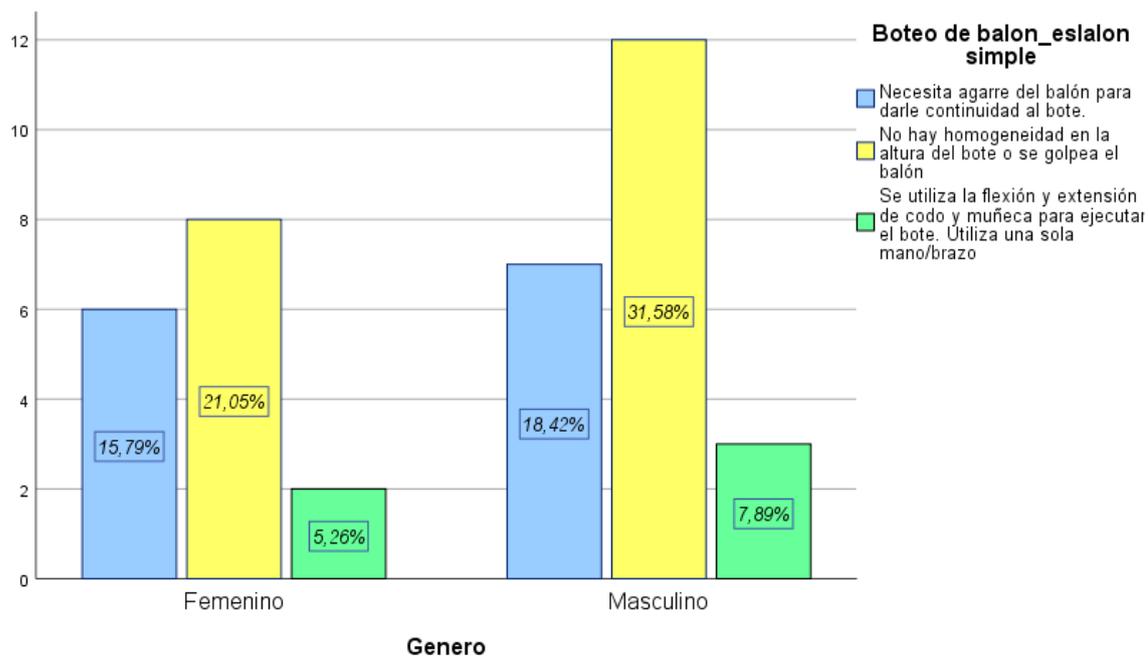
Carrera en relación al género.



En los resultados de carrera con eslalon en relación al género se observa que es un desempeño bueno en mujeres un 15,79% y en los hombres un 23,68%, evidenciándose principalmente el limitado movimiento del braceo, seguidamente con un 18,42% de las mujeres y el 28,95% de los hombres tienen un desarrollo muy bueno, observándose que existe barceo y flexión en el codo, pero estos no facilitan la fluidez de los apoyos al momento de la carrera. Del mismo modo es excelente el desempeño en esta prueba en un 7,89% para las mujeres y en un 5,26% en los hombres debido a que se observa coordinación en brazos y piernas adaptándose al recorrido de manera correcta, sin embargo cabe destacar que es una minoría tanto en hombres como en mujeres que presentan este comportamiento.

Figura 22.

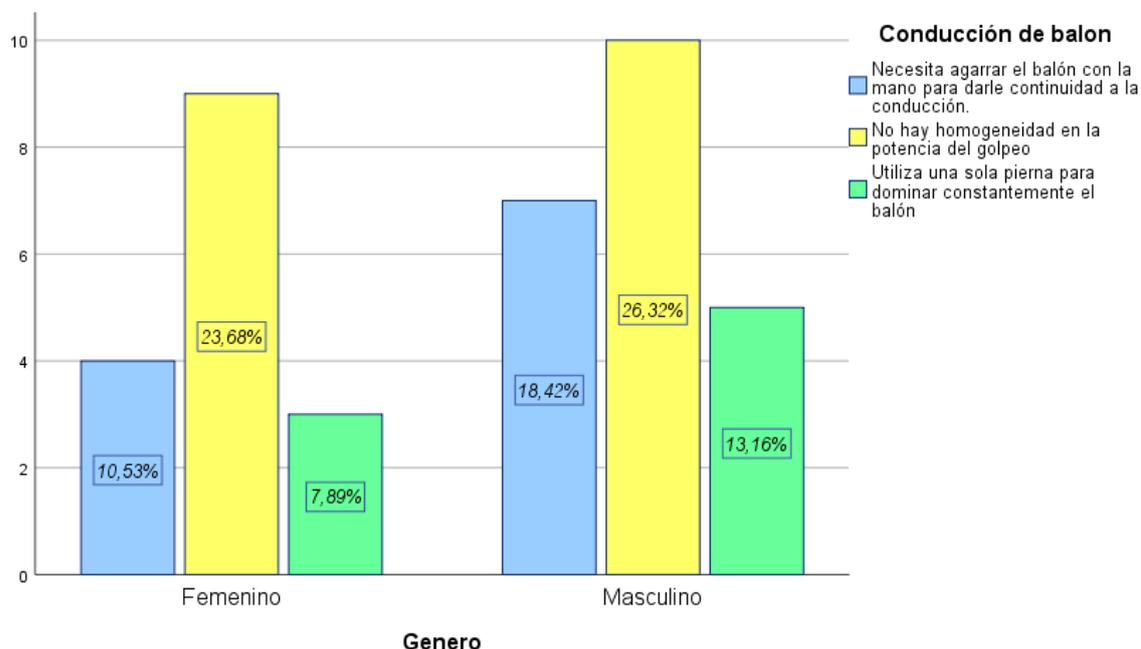
Driblin (boteo de balón eslalon simple) en relación al género.



De la misma forma se presentan los resultados del driblin en relación al género donde el 15,79% de las mujeres y el 18,42% de los hombres necesitan un agarre del balón para darle continuidad al bote, describiéndose como un desempeño regular, así mismo el 21,05% de las mujeres y el 31,58% de los hombres no tienen homogeneidad en la altura del bote o realiza golpes al balón, el 5,26% de las mujeres y el 7,89% de los hombres utilizan flexión y extensión de codo pero usan solo una mano para realizar el boteo.

Figura 23.

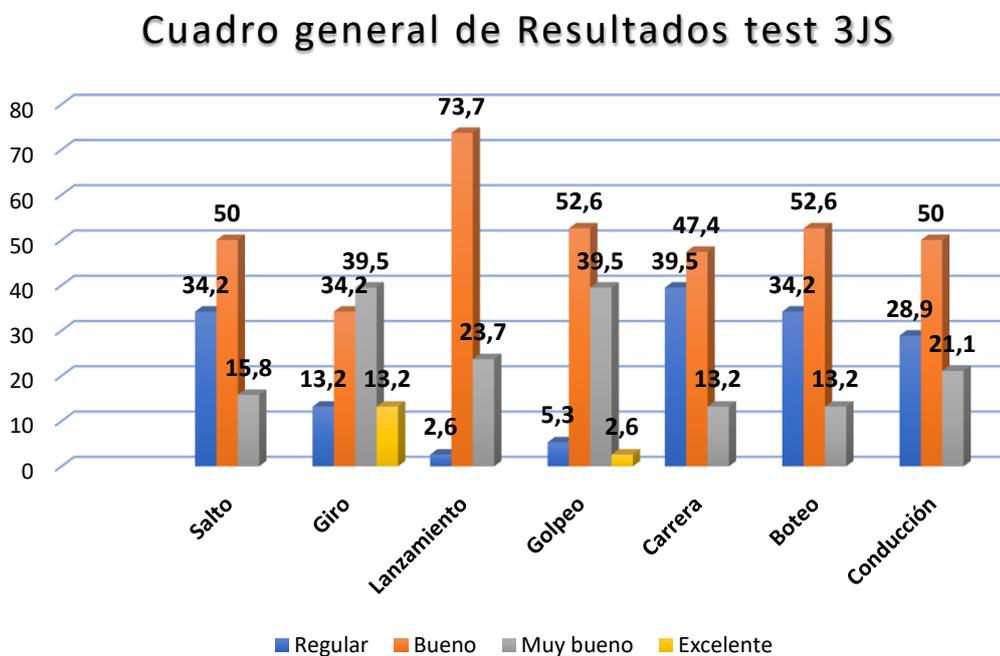
Conducción en relación al género.



Asimismo, en el siguiente grafico se observan los resultados de la prueba de conducción en relación al género, se evidencia en el género femenino un 10,53% y en el masculino un 18,42% un desempeño regular puesto que necesita parar el balón con la mano para continuar con la conducción , por otro lado en las mujeres un 23,68% y en los hombres un 26,32% no tienen homogeneidad en la potencia del golpeo, el 7,89% en las mujeres y el 13,16% en lo hombres utiliza una sola pierna para dominar el balón , observándose de manera general que en su mayoría el desempeño tanto en hombres como en mujeres es bueno interpretándose como evidentemente bajo.

Figura 24.

Cuadro general de resultados test 3JS.



Diagnostico.

De acuerdo a los resultados arrojados después de la aplicación del test 3JS en los niños de la comunidad Santo Domingo N° 1 de la ciudad de Cayambe provincia de Pichincha, se llega a las siguientes observaciones.

En un análisis conjunto entre todas las pruebas, se evidencia porcentajes altos en desempeño bueno y regular de las pruebas de bote y conducción, considerando que son de las tareas más complejas a desarrollar y que la media de los niños participantes está en la edad de 8,1 años. Los niños se adaptan a los recorridos y pruebas, pero existen dificultades a considerar como el braceo en el lanzamiento el 52, 63% de los niños, coordinación de brazos y piernas en los recorridos y saltos un 50% de los niños evaluados, equilibrio en los saltos y golpeo de precisión, se observa en los más pequeños que al realizar el golpeo de balón pierden brevemente el equilibrio.

En general al test el 23% de los evaluados presenta un desarrollo regular, el 51% es bueno, el 24% es muy bueno y tan solo el 2% es excelente, interpretándose un desempeño bajo en general a todas las pruebas, quedando por debajo de la media el desarrollo de los niños de dicha comunidad.

En constancia con los datos obtenidos se puede decir que los niños de dicha comunidad requieren una guía planificada que ayude a mejorar cada dificultad presentada y desarrollar de la mejor manera las habilidades propias de la motricidad gruesa a estas edades, debiendo implementar las actividades lúdicas para que desarrollen mediante el juego destrezas como las relaciones interpersonales y el trabajo en equipo.



UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS ESPE

Departamento de ciencias humanas y sociales

Pedagogía de la actividad física y deporte

Figura 25.



Guía de actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 6-10 años de la comunidad Santo Domingo N° 1 de la ciudad de Cayambe provincia de Pichincha.

AUTORA: Cinthia Sanchez

TUTORA: Dr.C. Lorena Sandoval

Presentación

En la actualidad el currículo de educación subraya la importancia de las actividades de enseñanza aprendizaje mediante el juego, diferenciando a este como herramienta indispensable en las edades de educación inicial y básica, además el juego como metodología de trabajo motiva y facilita la experimentación y el acercamiento hacia el conocimiento desarrollando sus habilidades y destrezas en un ambiente de alegría y disfrute.

La guía de actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 6-10 años, es una herramienta que apoyara en el desempeño independiente y de grupo, generando emociones positivas y desarrollando al mismo tiempo habilidades propias de la edad de los niños, mejorando a su vez las relaciones interpersonales.

La actividad lúdica en la infancia es beneficiosa para desarrollar auto confianza y autonomía, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales, desde esta perspectiva las actividades lúdicas responden a tres condiciones a desarrollarse como la satisfacción, seguridad y libertad. En tal caso es fundamental comprender todos los aspectos involucrados en el crecimiento de los niños ya sea en lo biológico, psicológico y social para poder desarrollar estrategias didácticas pertinentes (Tatiana, Olga, & Sandra, 2015, pág. 31).

Por su parte Piaget (1965) sostiene su teoría cognitivista donde considera que el juego refleja las estructuras cognitivas y contribuye al establecimiento de nuevas, adapta la realidad al sujeto definiendo al juego como una asimilación pura, pensaba que los tipos de actividades lúdicas que el niño elige, reflejan su nivel de desarrollo cognitivo (PATÍN, 2016).

Aprender y desarrollar habilidades mediante la lúdica considerando el juego como herramienta principal.

Objetivos. Fortalecer las áreas de desarrollo de la motricidad gruesa mediante actividades lúdicas apoyadas al juego como herramienta principal.

A pesar de que el juego es una acción espontánea los participantes deben ser guiados por un docente que deberá considerar diferentes estrategias metodológicas que involucren una planificación, el tipo de juego a realizar, las reglas a seguir y el número de participantes en cada actividad.

Además, es importante mencionar que la actividad lúdica es un principio de enseñanza por lo que cumple parámetros de aprendizaje para que este sea significativo. De ese modo es conveniente considerar los procedimientos organizativos de trabajo tanto individuales como grupales, siendo un eje principal los principios metodológicos de socialización y acequibilidad, implicando el primero a una interacción con el grupo y el segundo a tareas progresivas que se desarrollen de lo fácil a lo difícil, de lo conocido a lo desconocido.

Las actividades lúdicas a desarrollar en esta guía se han considerado de acuerdo a la finalidad que tiene la investigación, siendo la más acertada la clasificación de (Soto, 2011), quien a partir de su experiencia clasifica de acuerdo al desarrollo de las habilidades de los niños, para la consolidación de conocimientos y de fortalecimiento de valores, escogiéndose principalmente las actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades. En ese sentido tomando al juego como herramienta principal de la lúdica, y de acuerdo a la bibliografía investigada, se considera la clasificación sugerida por Piaget (2016) refiriendo a juegos de construcción y montaje y juegos de reglas, por efecto de su aplicabilidad a las edades investigadas en dicha comunidad.

Contenidos

Actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades.

- **Juegos de Construcción y montaje.**
 1. **El sombrero.**
 2. **Pasar el río.**
 3. **Los conejos.**
 4. **Estatuas**
- **Juegos de reglas**
 5. **Pelota al aro.**
 6. **Los puntos cardinales.**
 7. **Trasladar el objeto**
 8. **Pañuelo con balón**
 9. **Derribar la torre**
 10. **Aplasta el globo**
 11. **Que caiga el cono**

Actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades: Juegos de construcción y montaje

Este tipo de actividades lúdicas se apoyan en el juego como herramienta principal y de acuerdo a la clasificación propuesta por Piaget, los juegos de construcción y montaje marcan una posición intermedia sin representar a una etapa dentro de la secuencia de la evolución del ser humano, es decir, se puede aplicar en cualquier edad. Los juegos de construcción y montaje refieren a actividades que necesitan de la imaginación de la persona para poder simbolizar a los elementos referidos en su desarrollo, además permite hacer del juego atractivo y divertido sin perder el objetivo del mismo.

Figura 26.



Tabla 5.

El sombrero

Nombre del juego	El sombrero
Edades	6-10 años
Lugar	Espacios abiertos o cerrados
Número de participantes	Ilimitado
Objetivo	Mejorar el desplazamiento y equilibrio y postura al transportar objetos, reforzar trabajo en equipo.

Materiales	Tapas, pelotas de plástico de colores
Descripción	Se divide en grupos a los participantes y se les asigna una tapa, misma que se ubicaran en la cabeza a modo de sombrero, a continuación, llevaran un pelota sobre la tapa cuidando de no dejarla caer hasta llegar hasta el otro extremo debidamente señalado para cada equipo. Gana el equipo que lleve más pelotas en determinado tiempo. Variantes: Señalar colores específicos de las pelotas a trasladar.

Tabla 6.

Pasar el rio

Nombre del juego	Pasar el rio
Edades	6-10 años
Lugar	Espacios abiertos-canchas-patio
Número de participantes	Ilimitado
Objetivo	Estimular la habilidad del salto en la motricidad gruesa, reforzar trabajo en equipo.
Materiales	Dos cuerdas
Descripción	Se divide en tres grupos a los participantes y se procede a ubicar a dos grupos en los bordes de un rio previamente dibujado en el patio con cuerdas, al tercer grupo se le ubicara en medio del rio (serán las pirañas). Los participantes que se encuentran a la orilla del rio deberán cruzarlo realizando saltos tal como lo indique el profesor, al

cruzar las pirañas deberán atrapar a sus compañeros. Gana el equipo que más personas logro pasar el rio.

Tabla 7.

Los Conejos

Nombre del juego	Los conejos
Edades	6-10 años
Lugar	Cancha o patio
Número de participantes	Ilimitado
Objetivo	Desarrollar desplazamientos con puntos específicos, reforzar trabajo en equipo.
Materiales	Conos, pelota de goma o plástico.
Descripción	Se dividirá a los participantes en 4 grupos y se designara a un cazador por grupo, delimitando el espacio se ubican 4 estaciones que serán las madrigueras, el juego se desarrollara a la señal del profesor, los cazadores tomaran una pelota y lanzándola trataran de atrapar a los conejos, aquellos que fueron topados por la pelota se convierten en cazadores, así hasta que todos sean cazadores intercambiando roles, los conejos se desplazaran de una madriguera a otra a la señal del profesor, aquel que no se ha movido de su base será punto fácil para los cazadores.

Tabla 8.

Estatuas

Nombre del juego	Estatuas
Edades	6-10 años
Lugar	Aire libre
Número de participantes	Ilimitado
Objetivo	Reconocimiento del esquema corporal, atención y concentración.
Materiales	Ninguno
Descripción	Se reúne a los participantes en un espacio amplio y delimitado, se procede a dirigir los diferentes movimientos que deberán realizar, ya sea el lugar o desplazándose (sea saltar, trotar, realizar tijeretas, polis chilenos, esquipin, etc.), después de cada movimiento el profesor dirá estatuas y los participantes deberán adoptar cualquier forma que se les ocurra con su cuerpo, no deberán hacer ningún movimiento y al azar describirá la forma de la estatua.

Actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades: Juegos de reglas

Los juegos de reglas progresivamente aparecen desde los 4 años acentuándose a partir de los 7 años hasta los 11, se apoyan en objetos y accesorios bien definidos lo que nos permite desarrollar diferentes actividades con la finalidad de desarrollar habilidades en los niños, por ello, los juegos de reglas apoyan a las dificultades presentadas en la comunidad, pudiéndose intervenir en la locomoción y el manejo de objetos, que son las áreas de la motricidad gruesa que más dificultad tienen para desarrollar los niños.

Figura 27.



Tabla 9.

La pelota al aro.

Nombre del juego	Pelota al aro
Edades	6-10 años
Lugar	Espacios abiertos
Número de participantes	Ilimitado
Objetivo	Lograr que la pelota pase por medio de los aros debidamente ubicados a diferentes distancias.

Materiales	Aros, pelotas (tenis o plástico), conos
Descripción	<p>En un campo delimitado se cuelgan los aros con dos bases a modo de red, se ubican los conos a determinadas distancias.</p> <p>Se procede a dividir a los participantes en grupos de acuerdo al número de aros dispuestos. Los niños deberán lanzar la pelota de modo que este pase por medio del aro, el niño que logra pasar la pelota por el aro pasa al otro lado de la red de aros a animas a su compañero hasta que todos logren el objetivo, una vez que todos lo han logrado varia la distancia del cono al aro, tendrán un intento por turno.</p>

Tabla 10.

Los puntos cardinales

Nombre del juego	Los puntos cardinales
Edades	6-10 años
Lugar	Espacios abiertos
Número de participantes	Ilimitado
Objetivo	Realizar saltos con giro hacia los puntos dispuestos
Materiales	Conos o tapas de colores
Descripción	<p>El profesor dispone a los niños de modo que todos estén con la mirada en dirección al norte, a la voz del profesor realizaran un salto con giro hasta llegar al punto cardinal dicho por el docente mismo que estará debidamente señalado con un cono, a continuación, los</p>

niños deberán desplazarse corriendo hasta el cono que se encuentre en el punto. Regresan al punto de partida y empieza el juego otra vez

Tabla 11.

Juego trasladar el objeto.

Nombre del juego	Trasladar el objeto
Edades	6-10 años
Lugar	Cancha – patio
Número de participantes	Ilimitado
Objetivo	Trasladar los objetos que se encuentra del otro lado del recorrido superando los obstáculos del mismo.
Materiales	Conos, tapas, ballas
Descripción	Se ubicarán recorridos con obstáculos, se dividirán a los niños participante en tantos grupos como recorridos se hayan estructurado, el juego inicia a la voz del profesor, mismo que decidirá qué color de tapa o que objeto deberán traer, los obstáculos se superaran con desplazamientos en zigzag, saltos, el desplazamiento será según lo indique el profesor, ya sea gateando, saltando, trotando, corriendo, etc.

Tabla 12.

Juego pañuelo con balón.

Nombre del juego	Pañuelo con balón
-------------------------	--------------------------

Edades	7-10
Lugar	Campo de futbol
Número de participantes	Ilimitado
Objetivo	Mejorar control y conducción de balón, (técnica y táctica individual)
Materiales	Balón de futbol, conos
Descripción	Se divide al grupo en dos equipos, a continuación, se ubica una pelota en el centro del campo debidamente delimitado. Seguidamente se designa un numero a cada jugador, cuando el profesor mencione el número el jugador deberá salir de cada equipo a por el balón y tiene que llevarlo con un driblin hasta la portería para anotar un gol, el jugador que no ganó la pelota tratara de evitar que su contrincante anote.

Tabla 13.

Juego Derribar la torre.

Nombre del juego	Derribar la torre
Edades	6-10 años
Lugar	Aire libre
Número de participantes	Ilimitado
Objetivo	Derribar los conos mediante lanzamientos.
Materiales	Conos, pelotas de colores.
Descripción	De dividen a los participantes en dos grupos o de acuerdo a tantas torres se haya dispuesto, ubicamos a los participantes a una determinada distancia y trataran de derribar la torre, tendrán un

intento por turno, gana el equipo que logre derribar totalmente la torre.

Tabla 14.

Juego Aplasta el Globo

Nombre del juego	Aplasta el globo
Edades	Cualquier edad
Lugar	Al aire libre
Número de participantes	ilimitado
Objetivo	Superar obstáculos con carrera, saltos
Materiales	Conos, tapas, escalerillas de coordinación, globos
Descripción	El juego consiste en dividir a los participantes en grupos mismos que serán ubicados en cada recorrido previamente estructurado, deberán superar los obstáculos del recorrido mediante saltos y carrera para finalmente explotar un globo que se encuentra al final, gana el equipo que más globos logra explotar.

Tabla 15.

Juego que caiga el cono.

Nombre del juego	Que caiga el cono
Edades	6-10 años
Lugar	Al aire libre
Número de participantes	ilimitado

Objetivo	Desarrollo de conducción y golpeo de balón.
Materiales	Conos y pelotas de futbol
Descripción	Se dividirá a los participantes en grupos, el juego consiste en realizar conducción en un eslalon simple y al llegar al último cono realizar un golpeo de modo que derribe el cono que se encuentra justo en frente a una distancia determinada, gana el equipo que logre derribar más conos.

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

Finalizada la investigación, en este apartado se concluye lo siguiente:

- Las actividades lúdicas dentro del marco educativo representan un método indispensable para el desarrollo de la motricidad gruesa, respaldándose con el juego como herramienta principal.
- Respondiendo a las hipótesis, se concluye que el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 6 a 10 años en la comunidad Santo Domingo N° 1 de la ciudad de Cayambe tienen un desarrollo motriz grueso regular en un 23% y bueno en un 51% confirmando la hipótesis de trabajo y rechazando la hipótesis nula.
- La relación teórica que tiene la motricidad gruesa y las actividades lúdicas es estrecha debido a que las diferentes tareas que se proponen en la lúdica mediante el juego favorecen al desarrollo motriz mediante el disfrute y el bienestar, siendo un medio metodológico en la educación motora de los niños.
- Al aplicar el test en los niños de 6 a 10 años de la comunidad Santo Domingo N° 1 de la ciudad de Cayambe, se encuentra que hay diferentes dificultades en las tareas realizadas, entre ellas que el braceo no es correcto al realizar la prueba de carrera además, se observa que en la prueba de conducción el 78% de los evaluados presenta un desempeño por debajo de la media, así mismo en la prueba de driblin o boteo se evidencia que alrededor del 87,84% de los evaluados se encuentra por debajo de la media, siendo la capacidad de controlar objetos el problema con mayor preocupación.
- Los resultados obtenidos después de la evaluación a los niños de la comunidad muestran que hay porcentajes altos en desempeño regular y bueno principalmente en las pruebas de boteo y conducción, los niños se adaptan a las pruebas del test pero existen puntos específicos a considerar, como la coordinación de brazos y piernas al desplazarse,

considerando que la media de edad de los niños evaluados es de 8,1 los resultados muestran que su desarrollo ha sido lento y necesitan de una guía para mejorar.

- Dentro del análisis de las actividades lúdicas vistas como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa, se concluye que existen diferentes tipos de juegos que van acorde con la edad de los niños, debido a que el desarrollo tanto cognitivo como físico es diferente, y al trabajar con edades de 6 a 10 años es conveniente que cada actividad atraiga el interés y a la vez responda a necesidades motrices.
- La guía de actividades lúdicas se elabora de acuerdo a las necesidades que presentan los niños de la comunidad, considerando principalmente actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades apoyadas en el juego como herramienta principal, que de acuerdo a la investigación teórica realizada la clasificación del juego según Piaget se ajusta al objetivo.

Recomendaciones.

- Es recomendable trabajar con profesionales del área que cumplan con los diferentes procesos metodológicos y tomen en cuenta las actividades lúdicas como estrategias para el desarrollo de las diferentes habilidades que deben desarrollar los niños en su crecimiento.
- Para la aplicación del test 3JS es recomendable realizar una inducción al test previo a su evaluación, debido a que son tareas motrices que deben realizarse de manera seguida.
- Evaluar constantemente el desarrollo motriz y cognitivo de los niños y ofrecer programas que ayuden en este desarrollo para garantizar un mejor estilo de vida.
- Se recomienda plantear nuevas líneas de investigación en el área de la motricidad que impliquen al test para evaluar habilidades y capacidades básicas y específicas, debido a que este involucra el control de objetos y locomoción dándonos una vista más amplia de las características que deben ir adquiriendo los niños a la par con su crecimiento.

Bibliografía

- Abreu, O., Gallegos, M., & Martínez, J. J. (2017). *www.scielo.cl*. Recuperado el julio de 2022, de [www.scielo.cl: https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062017000300009#:~:text=Carvajal%20\(1990\)%20escribi%C3%B3%20que%20la,dentro%20de%20un%20contexto%20determinado](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062017000300009#:~:text=Carvajal%20(1990)%20escribi%C3%B3%20que%20la,dentro%20de%20un%20contexto%20determinado)
- Aguayza Pillco, P. V. (2021). *https://dspace.ups.edu.ec*. Recuperado el junio de 2022, de UPS-CT009063.pdf: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20162/4/UPS-CT009063.pdf>
- Aguedo, L. A., & Hurtado, C. J. (2019). *http://repositorio.unsa.edu.pe*. Recuperado el junio de 2020, de EDagleal.pdf: <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/9607/EDagleal.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Alonso, Á., & Pazos, C. J. (2020). *https://www.scielo.br*. Recuperado el junio de 2022, de <https://www.scielo.br: https://www.scielo.br/j/ep/a/B6szgJmpzFrXXpdgvxsZ8ht/?lang=es>
- Buitron, R. A., & Urra, R. R. (2019). *https://journals.sagepub.com*.
doi:<https://doi.org/10.1177/2307484119878634>
- Cabezas Pancha, P. R. (2019). *www.dspace.uce.edu.ec*. Recuperado el julio de 2022, de T-UCE-0016-CUF-014.pdf: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/19541/1/T-UCE-0016-CUF-014.pdf>
- Cabrera, V. B., & Dupeyrón, G. M. (2019). *http://scielo.sld.cu*. Recuperado el junio de 2022, de <http://scielo.sld.cu: http://scielo.sld.cu/pdf/men/v17n2/1815-7696-men-17-02-222.pdf>
- Campaña, M. (2020). *https://repository.usta.edu.co*. Recuperado el junio de 2022, de [2020marcelacampaña.pdf](https://repository.usta.edu.co: 2020marcelacampaña.pdf)

<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/29350/2020marcelacampa%C3%B1a.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Campos, V. M. (2019). <http://repositorio.uladech.edu.pe/>. Recuperado el junio de 2022, de MOTRICIDAD_GRUESA_CAMPOS_VIDAL_MAYURI_: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/14563/MOTRICIDAD_GRUESA_CAMPOS_VIDAL_MAYURI_YAHAIRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Candela, B. Y., & Benavides Bailón, J. (21 de diciembre de 2020). <https://revistas.utm.edu.ec>. Recuperado el julio de 2022, de 3194-37-11039-1-10-20210309.pdf: <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/download/3194/3227/>

CARRERA, V. D., & MURILLO, T. C. (2017). <http://repositorio.ug.edu.ec>. Recuperado el junio de 2022, de <http://repositorio.ug.edu.ec>: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/26023/1/BFILO-PD-EP1-10-202.pdf>

Cenizo Benjumea, J. M., Ravelo Afonso, J., Morilla Pineda, S., & Fernández Truan, J. C. (2017). recyt.fecyt.es. Recuperado el julio de 2022, de untitled: <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/download/52720/33684>

Cenizo Benjumea, J., Ravelo Afonso, J., Morilla Pineda, S., Ramírez Hurtado, J., & Fernández-Truan, J. (2016). www.redalyc.org. Recuperado el julio de 2022, de 54246044002.pdf: <https://www.redalyc.org/pdf/542/54246044002.pdf>

Condori-Ojeda, P. (2020). www.aacademica.org. Recuperado el julio de 2022, de Niveles de investigacin: <https://www.aacademica.org/cporfirio/17.pdf>

Domínguez Chavira, C. T. (2015). <http://www3.uacj.mx>. Recuperado el junio de 2022, de La ludica.pdf: <http://www3.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/ICSA/La%20ludica.pdf>

Educacion, M. d. (30 de marzo de 2022). <https://educacion.gob.ec>. Recuperado el junio de 2022, de educacion.gob.ec: <https://educacion.gob.ec/docentes-de-educacion-fisica-de-la-zona-3-se-capacitan-en-normativa-legal-para-el-apoyo-y-desarrollo-del-deporte/>

Gonzaga, S. (2018). <https://dspace.unl.edu.ec>. Recuperado el junio de 2022, de ESTHEFANY

GONZAGA.pdf:

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20996/1/ESTHEFANY%20GONZAGA.pdf>

Gonzaga, S. (2018). <https://dspace.unl.edu.ec>. Recuperado el junio de 2022, de ESTHEFANY

GONZAGA.pdf:

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20996/1/ESTHEFANY%20GONZAGA.pdf>

<https://campus.autismodiario.com>. (febrero de 2017). Recuperado el julio de 2022, de Clasificación-del-juego.pdf: <https://campus.autismodiario.com/wp-content/uploads/2017/02/Clasificaci%C3%B3n-del-juego.pdf>

<https://natacionalemanoruro.wordpress.com>. (febrero de 2018). Recuperado el junio de 2022, de Natación Alemán Oruro: <https://natacionalemanoruro.wordpress.com/2018/02/26/la-edad-de-oro/>

Isarlim. (s.f.). <https://es.scribd.com>. Obtenido de <https://es.scribd.com>:

<https://es.scribd.com/document/425745670/Caracteristicas-de-La-Motricidad-Fina>

Mendoza, Y., & Zambrano, S. (2021). <https://dialnet.unirioja.es>. Recuperado el junio de 2022, de

Dialnet-ActividadesLudicasParaMejorarLaPsicomotricidadGr:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8383739.pdf>

Muñoz, M. E. (2022). <https://www.academia.edu>. Recuperado el junio de 2022, de

<https://www.academia.edu>:

https://www.academia.edu/8039297/Jean_Piaget#:~:text=Motricidad%20gruesa%20Es%20a%20parte,el%20detalle%20o%20la%20precisi%C3%B3n

NARVÁEZ SIGUENCIA, O. M. (2017). *dspace.unach.edu.ec*. Recuperado el julio de 2022, de *dspace.unach.edu.ec*: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3544/1/UNACH-EC-IPG-CEP-2017-0012.pdf>

Nuñez, D. P. (2002). <https://dialnet.unirioja.es>. Recuperado el junio de 2022, de primeras pag.qxd: <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/1325306.pdf>

Paredes, O. J. (2017). *Juego, luego soy: Teoría de la Actividad Lúdica*. (W. Editorial, Ed.) Sevilla : WANCEULEN EDITORIAL DEPORTIVA, S.L. Recuperado el julio de 2022, de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=2oYxDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA9&dq=actividad+l%C3%BAAdica&ots=iG-hJlzLXR&sig=xQnM0NkwyZ_8CGaKnNKxrzYKTF4#v=onepage&q=actividad%20l%C3%BAAdica&f=false

PATÍN, N. R. (2016). <http://dspace.unach.edu.ec>. Recuperado el julio de 2022, de UNACH-IPG-CEP-2016-ANX-0007.1.pdf: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1998/2/UNACH-IPG-CEP-2016-ANX-0007.1.pdf>

Pérez, G. C. (2011). <https://dialnet.unirioja.es>. Recuperado el junio de 2022, de Dialnet- [Psicomotricidad-3629249.pdf](https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/3629249.pdf): <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/3629249.pdf>

Pilicita Quishpe, C. G. (2017). *repositorio.uta.edu.ec*. Recuperado el julio de 2022, de TESIS CARLOS PILICITA QUISHPE.pdf: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/24925/1/TESIS%20CARLOS%20PILICITA%20QUISHPE.pdf>

Piquer, M. (2020). <https://mundoentrenamiento.com>. Recuperado el junio de 2022, de Mundo [entrenamiento](https://mundoentrenamiento.com/equilibrio-en-educacion-fisica/): <https://mundoentrenamiento.com/equilibrio-en-educacion-fisica/>

- Pita, B. M. (2015). <https://1library.co>. Recuperado el julio de 2022, de 1Library.Co:
<https://1library.co/document/zwvjv30q-estrategias-relaciones-personales-estudiantes-educacion-calderon-libertad-provincia.html>
- PORTERO, S. P. (2015). <https://repositorio.uta.edu.ec>. Recuperado el junio de 2022, de TESIS DE PSICOMOTRICIDAD .pdf:
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/25938/1/TESIS%20DE%20PSICOMOTRICIDAD%20.pdf>
- Posada, G. R. (2014). <repositorio.unal.edu.co>. Recuperado el julio de 2022, de 04868267.2014.pdf:
<https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Quiroz, R. (19 de noviembre de 2012). <https://rosaquiroz31.wordpress.com>. Recuperado el julio de 2022, de <https://rosaquiroz31.wordpress.com>:
<https://rosaquiroz31.wordpress.com/2012/11/19/teorias-del-juego/#:~:text=Teor%C3%ADas%20modernas&text=Por%20medio%20de%20las%20acciones,dar%20soluci%C3%B3n%20a%20estos%20conflictos>.
- RAE. (s.f.). <dle.rae.es>. Obtenido de <dle.rae.es>: <https://dle.rae.es/estrategia>
- RAE. (s.f.). <https://dpej.rae.es>. Obtenido de <https://dpej.rae.es>: <https://dpej.rae.es/lema/actividad>
- Ramírez, S. N., Díaz, M. M., Reyes, H. P., & González, O. (2011). <https://www.redalyc.org>.
 Recuperado el junio de 2022, de Redalyc.Educación lúdica: una opción dentro de la educación: <https://www.redalyc.org/pdf/910/91022534003.pdf>
- Rapray, L. C., Ferrer, Q. C., & López, M. C. (2021). <https://revistas.kolpaeditores.edu.pe>. Recuperado el junio de 2022, de 45-Texto del artículo-179-1-10-20220327.pdf:
<https://revistas.kolpaeditores.edu.pe/index.php/iu/article/view/45/50>

- Rodriguez, P. A. (2021). <https://www.lifeder.com>. Recuperado el junio de 2022, de <https://www.lifeder.com>: <https://www.lifeder.com/motricidad-gruesa/>
- Rubicela, W. (10 de Octubre de 2018). <https://instcamp.edu.mx>. Recuperado el junio de 2022, de [Ano2018No14_70_80.pdf](https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf): https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf
- Ruiz, R. A., & Ruiz, R. I. (mayo de 2017). <http://142.93.18.15:8080>. Recuperado el junio de 2022, de Microsoft Word - CUERPO TESIS ALICIA RUIZ.docx: <http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/89/1/libro%20Isaac%20-%20Alicia.pdf>
- Saavedra, C. (2018). repository.usta.edu.co. Recuperado el junio de 2022, de [2018juansaavedra.pdf](https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/10287/2018juansaavedra.pdf): <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/10287/2018juansaavedra.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Saldarriaga, P. (2017). <https://reunir.unir.net>. Recuperado el junio de 2022, de Microsoft Word - TFM_Paula_S.doc: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4733/SALDARRIAGA%20TAMAYO%20%20PAULA%20ANDREA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- SERRANO, C. E. (2013). <https://repositorio.uta.edu.ec>. Recuperado el junio de 2022, de GUÍA DIDÁCTICA DE EJERCICIOS PARA DESARROLLAR LA COO: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/8799/1/FCHE-CFP-323.pdf>
- Soto, F. D. (2011). <https://1library.co>. Recuperado el junio de 2022, de [https://1library.co](https://1library.co/document/zgl5028q-actividades-desarrollo-coordinacion-educacion-basica-instituciones-particulares-parroquia.html): <https://1library.co/document/zgl5028q-actividades-desarrollo-coordinacion-educacion-basica-instituciones-particulares-parroquia.html>
- Tatiana, G., Olga, M., & Sandra, R. (2015). <http://repository.ut.edu.co>. Recuperado el julio de 2022, de APROBADO TATIANA GÓMEZ RODRÍGUEZ.pdf:

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>

Tonato, E. (febrero de 2021). *repositorio.uta*. Recuperado el junio de 2022, de

TONATO_ATIAJA_EVELYN_MARIELA_TRABAJO_FINAL_CORREGIDO.pdf:

https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/32695/1/TONATO_ATIAJA_EVELYN_MARIELA_TRABAJO_FINAL_CORREGIDO.pdf

TORRES, F. L. (junio de 2019). <https://repository.unimilitar.edu.co>. Recuperado el 2022 de junio, de

TorresForeroLuisaMaria 2019.pdf:

<https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/31929/TorresForeroLuisaMaria%202019.pdf?isAllowed=y&sequence=1>

unicef. (abril de 2020). <https://www.unicef.org>. Recuperado el junio de 2022, de

<https://www.unicef.org>: <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/ninos-corren-mayor-riesgo-sufrir-danos-en-linea-durante-pandemia-COVID-19>

YARASCA, V. C. (febrero de 2020). <https://repositorio.unh.edu.pe>. Recuperado el junio de 2022, de

T.ACAD-SEGEPE-FED-2020-CAYLLAHUA YARASCA.pdf:

<https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/3161/T.ACAD-SEGEPE-FED-2020-CAYLLAHUA%20YARASCA.pdf?sequence=1&isAllowe>

