



ESPE

UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS

INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y

DEPORTE

Tema: 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.

Autor: Sánchez Quimbiamba, Cinthia Carolina

Tutor: Dr.C. Sandoval Jaramillo, María Lorena

Agosto 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?



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.

✓ 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.

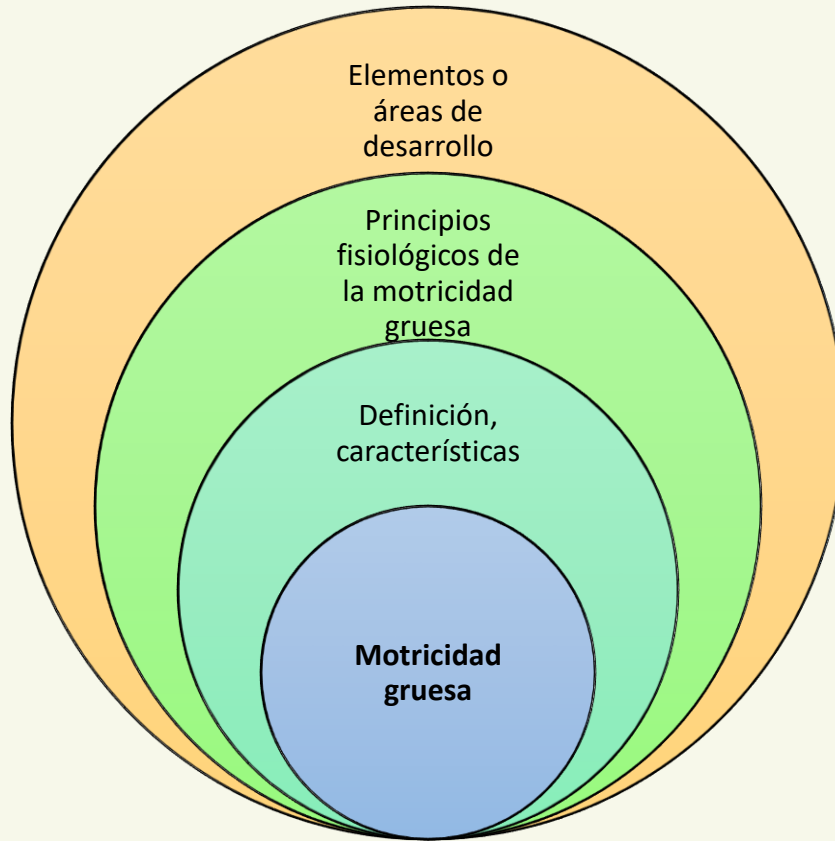
✓ Elaborar una guía de actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 6 a 10 años.

HIPOTESIS

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.



VARIABLES



Variable independiente: Motricidad gruesa.



Variable dependiente: Actividades lúdicas.



ESPE

UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS

INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA

MARCO TEÓRICO



MARCO TEÓRICO

-Capacidad de los seres humanos de accionar los grupos musculares grandes a fin de realizar armoniosamente determinados movimientos y desarrollar las habilidades gruesas

MOTRICIDAD GRUESA

-Movimientos menos precisos vinculados a la fuerza.

-Habilidad que engloba acciones complejas.

-Sigue dos principios psicofisiológicos que son el céfalo caudal y el próximo distal.

- Coordinación
- Lateralidad
- Equilibrio

ELEMENTOS O ÁREAS DE DESARROLLO

-Etapa sensorio motora.

-Etapa preoperatoria o desuso de los reflejos.

-Etapa operatoria.

-Etapa de operaciones formales.

DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA

MARCO TEÓRICO

Método de enseñanza aprendizaje atractiva y motivadora misma que capta la atención de los participantes

Permite y fomenta la imaginación

Promueve las actitudes y aptitudes físicas y sociales

Logra un aprendizaje significativo

ACTIVIDADES LÚDICAS

- El juego puede ser algo espontaneo y natural
- La lúdica es una opción que se presenta en varios entornos principalmente en los ambientes escolares
- Se complementan y direccionan tomándose al juego como una herramienta de la lúdica para fines específicos.

DIFERENCIAS ENTRE EL JUEGO Y LA LÚDICA

- Los juegos de ejercicio
- Juegos simbólicos.
- Juegos de construcción o montaje.
- Juegos de reglas.

TIPOS DE ACTIVIDAD LÚDICA

El juego como una herramienta fundamental de la lúdica representa un ambiente innato de enseñanza aprendizaje

LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA.

METODOLOGÍA



Tipo de investigación

- Este estudio es de tipo cualitativo, descriptivo

Población y muestra

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

Técnica e instrumento de recolección de datos

- Aplicación del Test 3JS para determinar el nivel de desarrollo motor grueso.

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Test de coordinación motriz 3JS

Comprende 7 tareas realizadas de forma consecutiva:

Tarea 1. Salto vertical.



Tarea 2. Giro en el eje longitudinal.



Tarea 3. Lanzamiento de precisión



Tarea 4. Golpeo de precisión



Tarea 5. Carrera de eslalon



Tarea 6. Bote



Tarea 7. Conducción.





ESPE

UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS

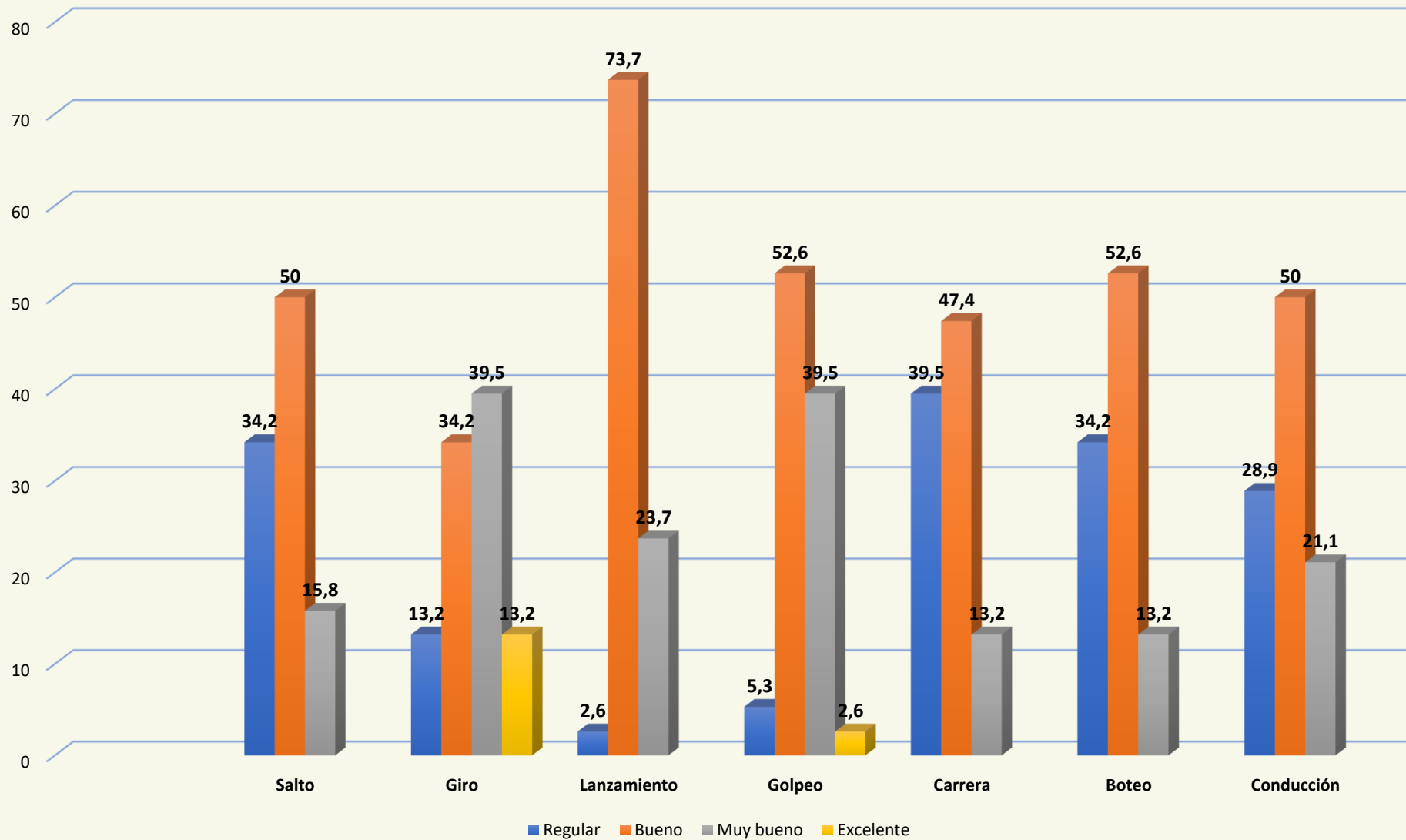
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA

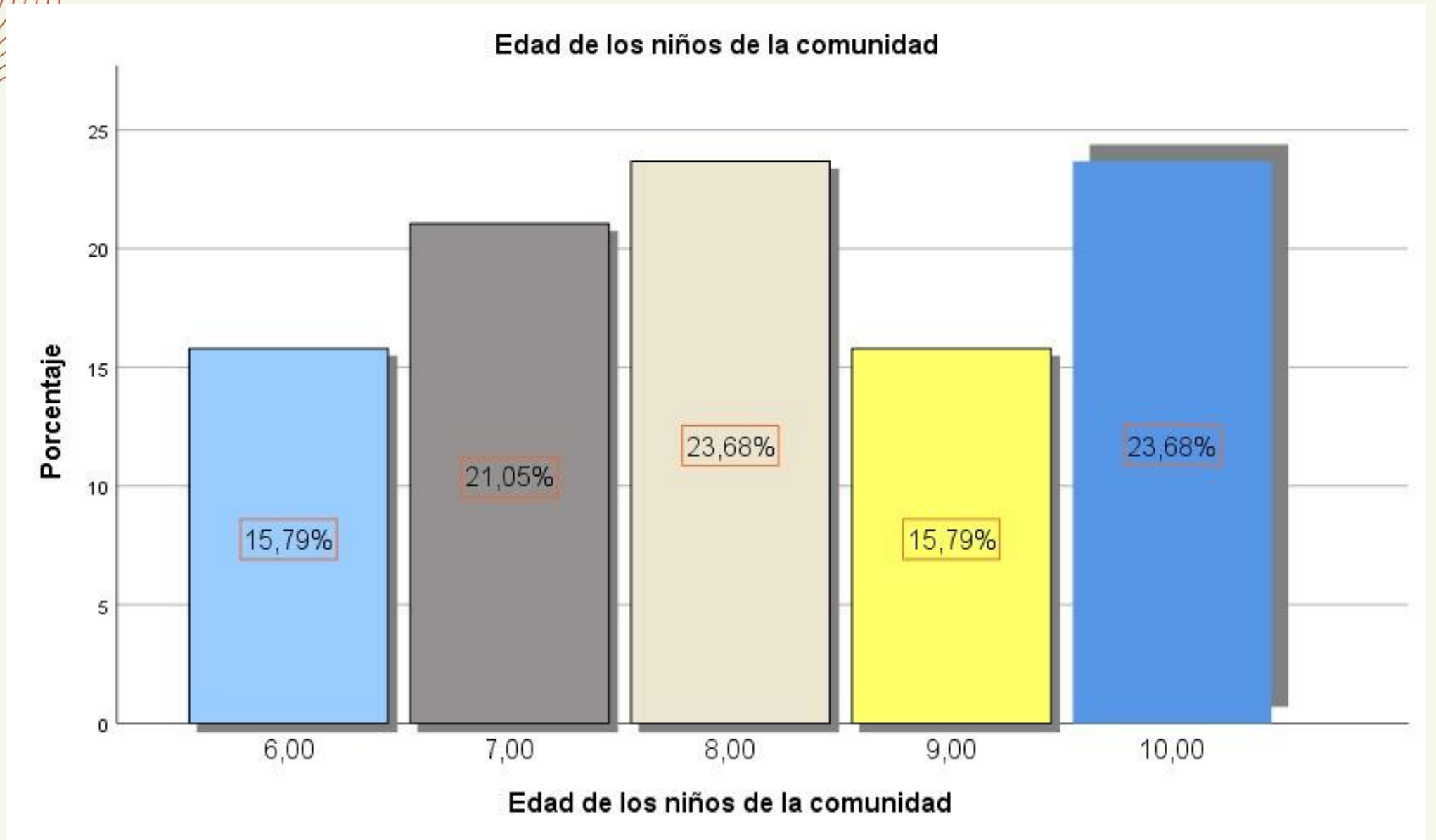
ANÁLISIS DE RESULTADOS



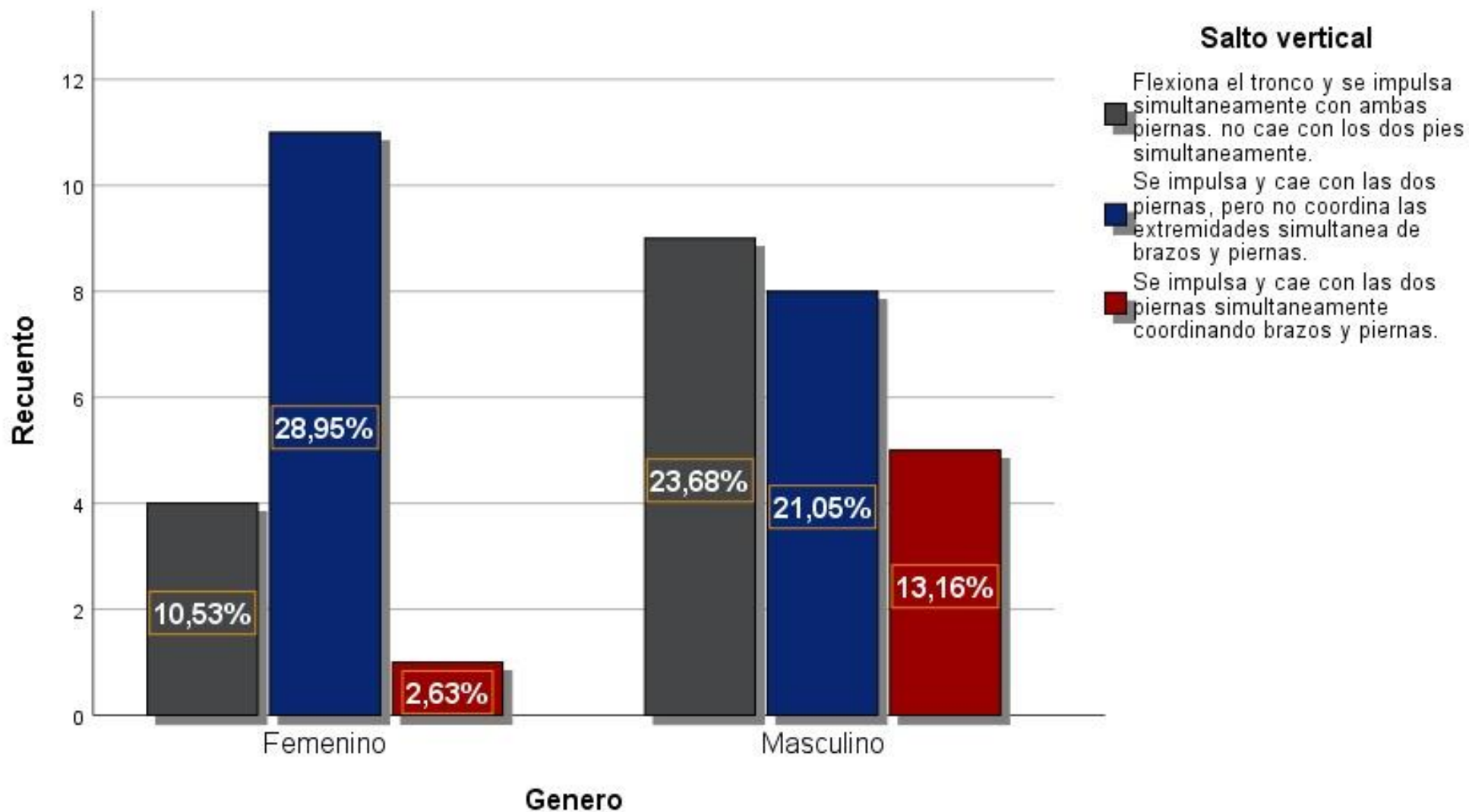
Análisis de resultados

Cuadro general de Resultados test 3JS

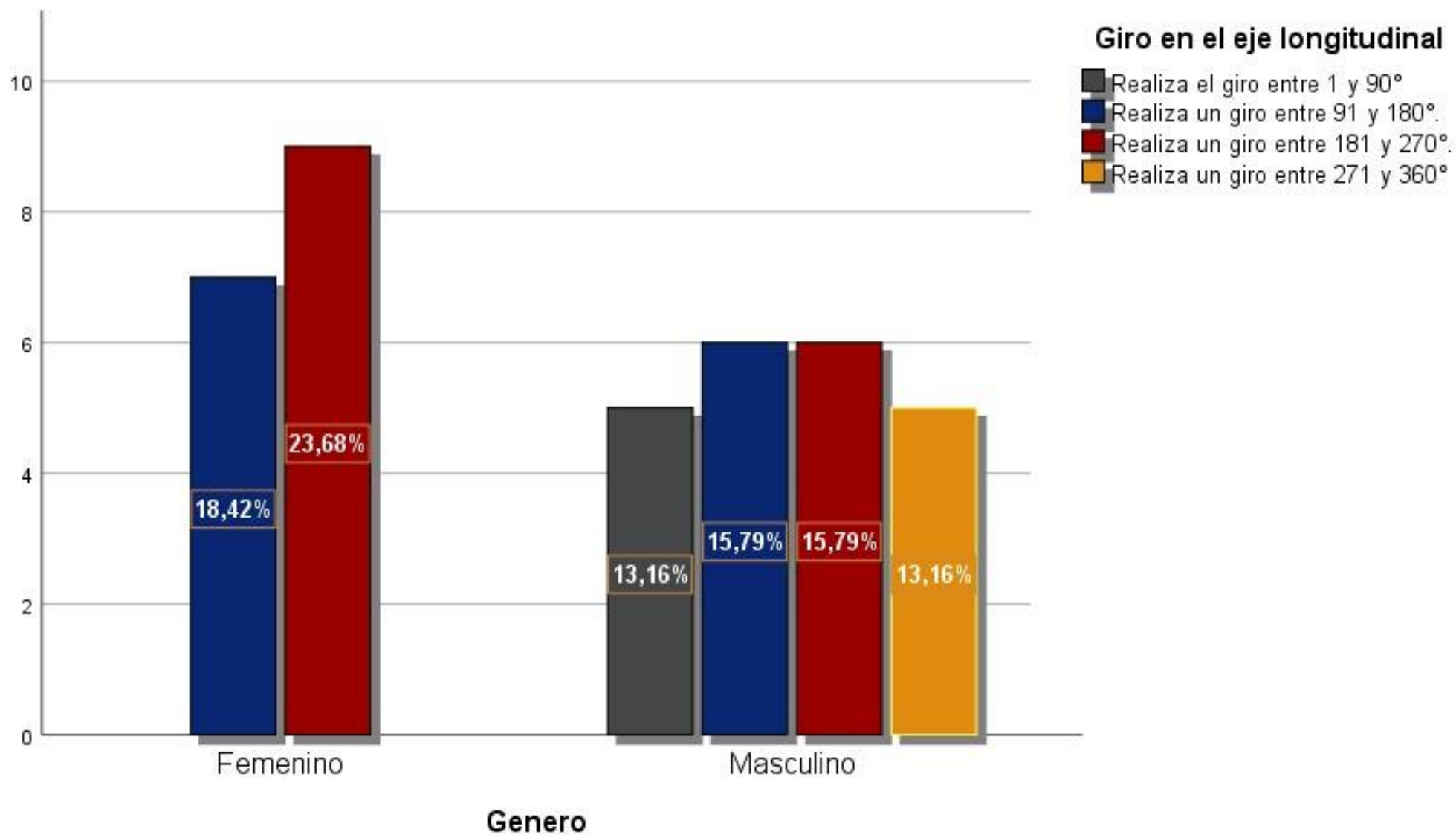




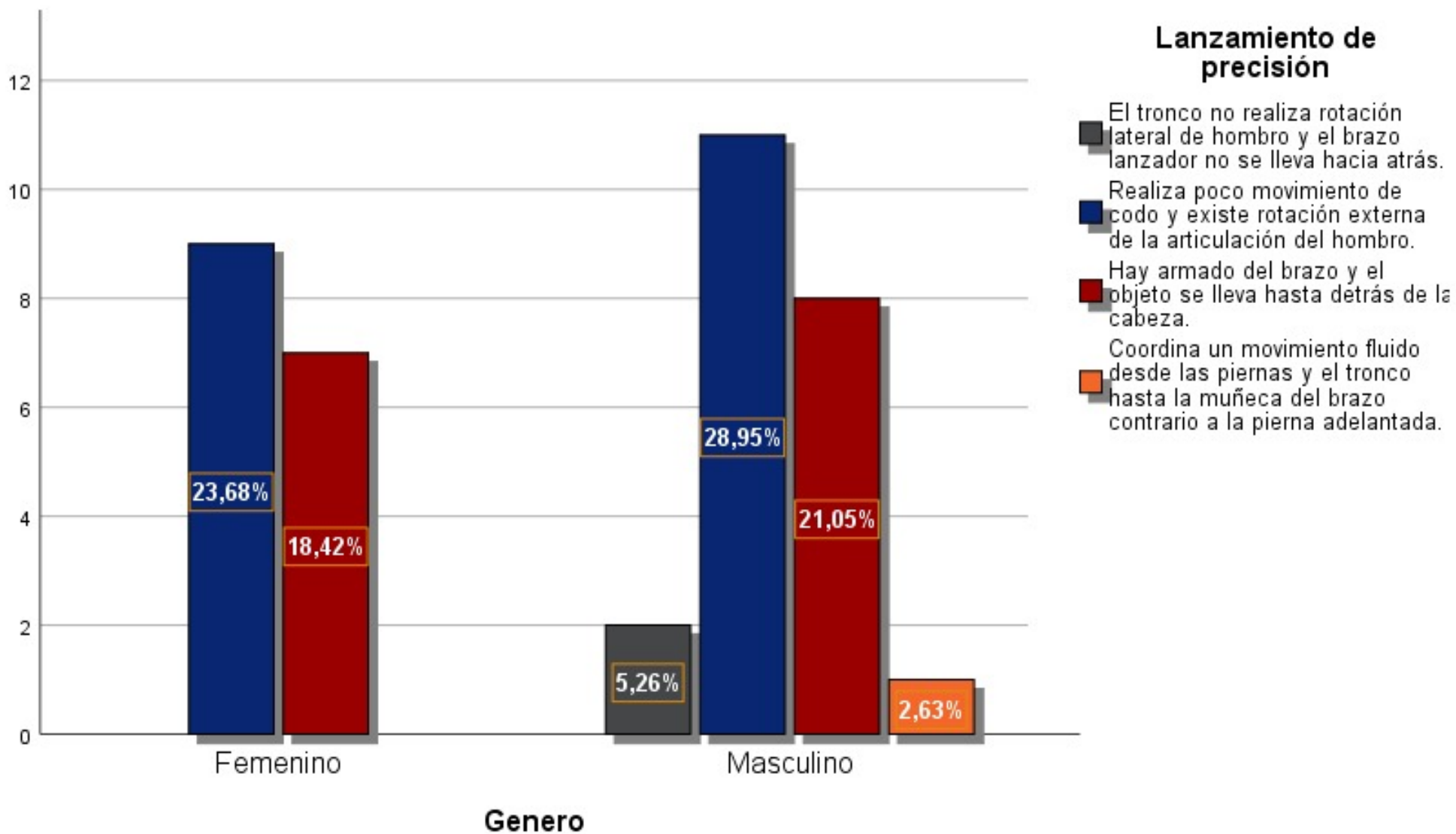
Análisis tarea 1. Salto en relación al género.



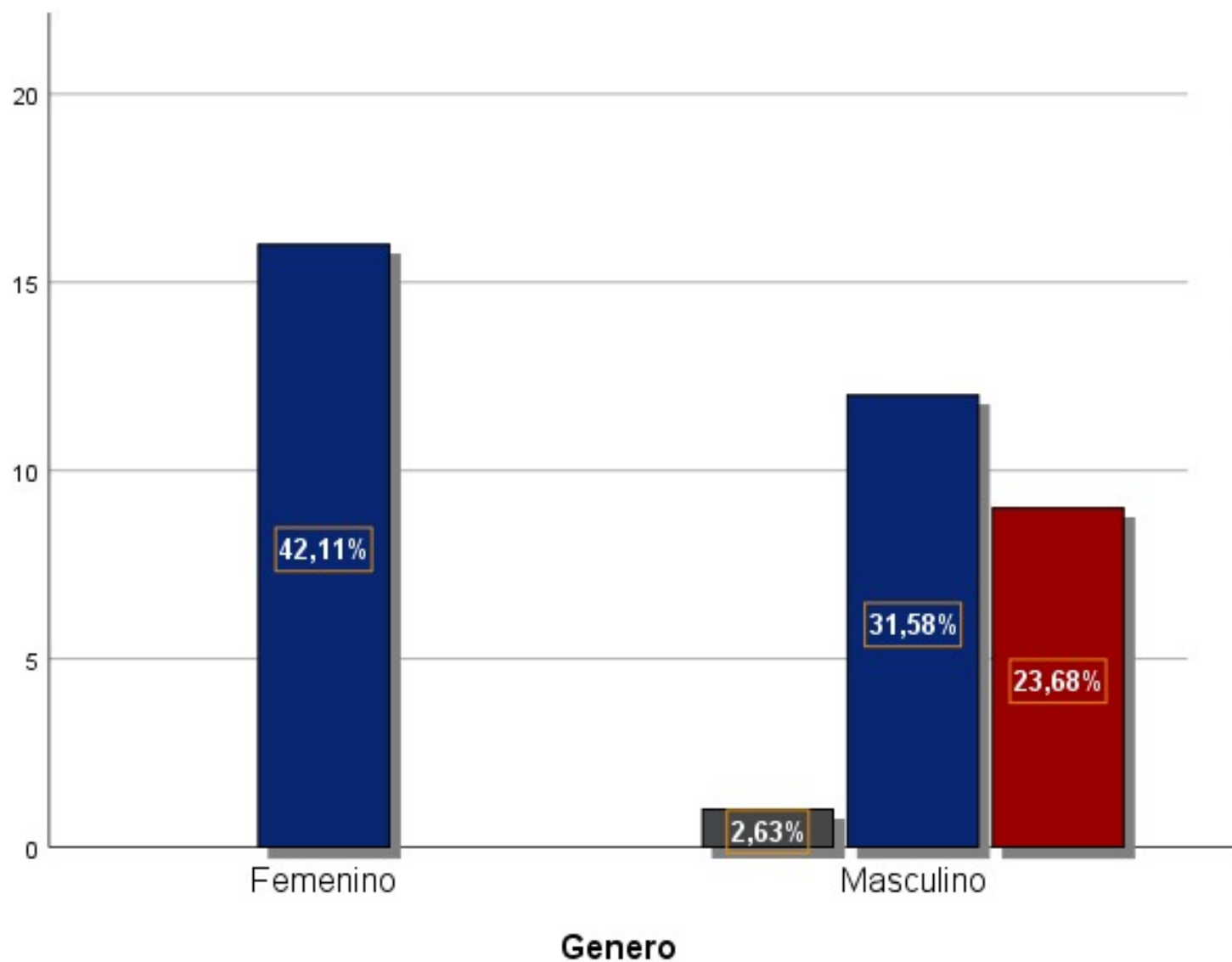
Análisis tarea 2. Giro en el eje longitudinal en relación al género.



Análisis tarea 3. Lanzamiento de precisión en relación al género.



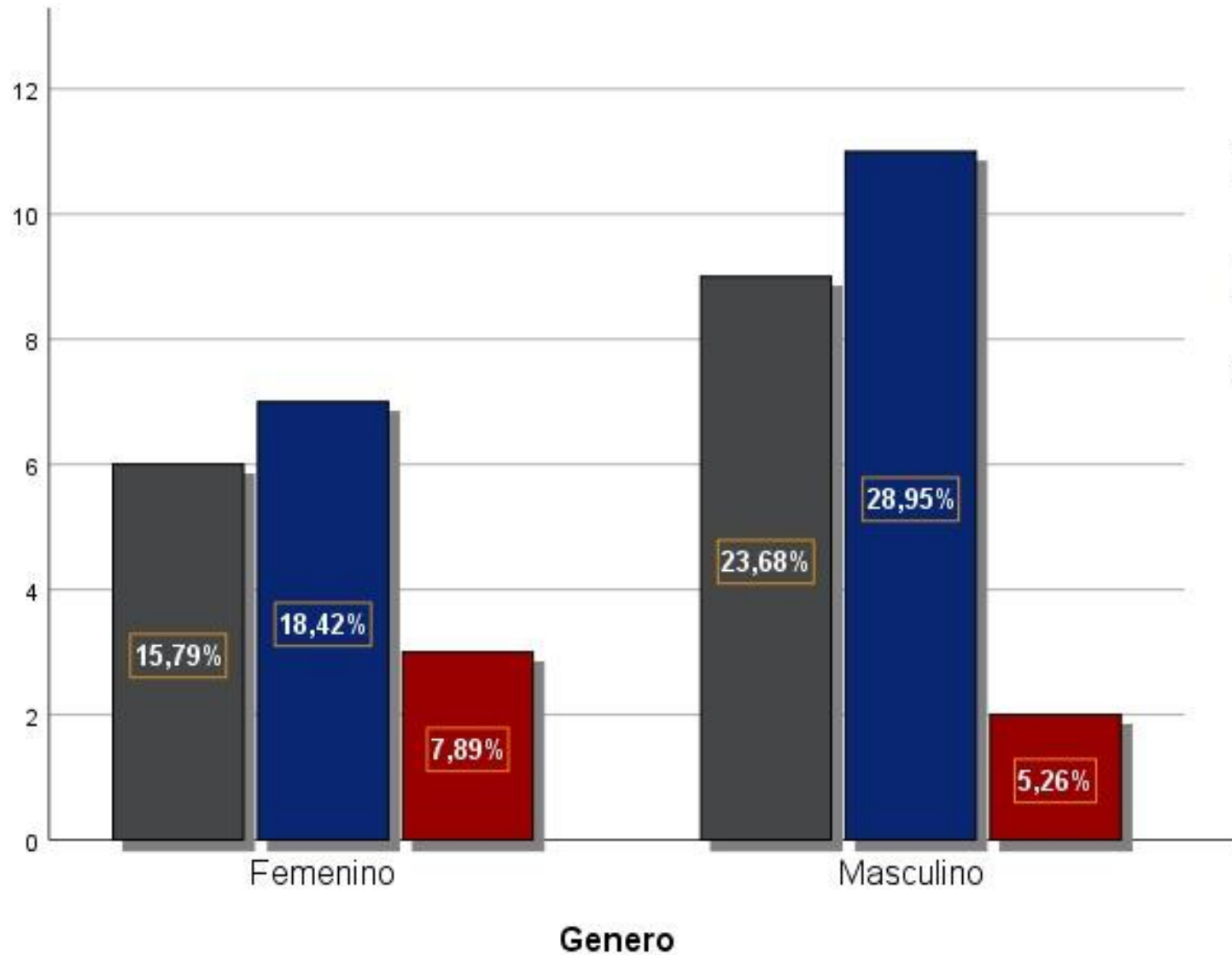
Análisis tarea 4. Golpeo de precisión en relación al género.



Golpeo de Precision

- No coloca la pierna de apoyo al lado del balón. No hay una flexión y extensión de la rodilla de la pierna que golpea.
- No coloca la pierna de apoyo al lado del balón y golpea con un movimiento de pierna y pie.
- Se equilibra sobre la pierna de apoyo colocándola al lado del balón.

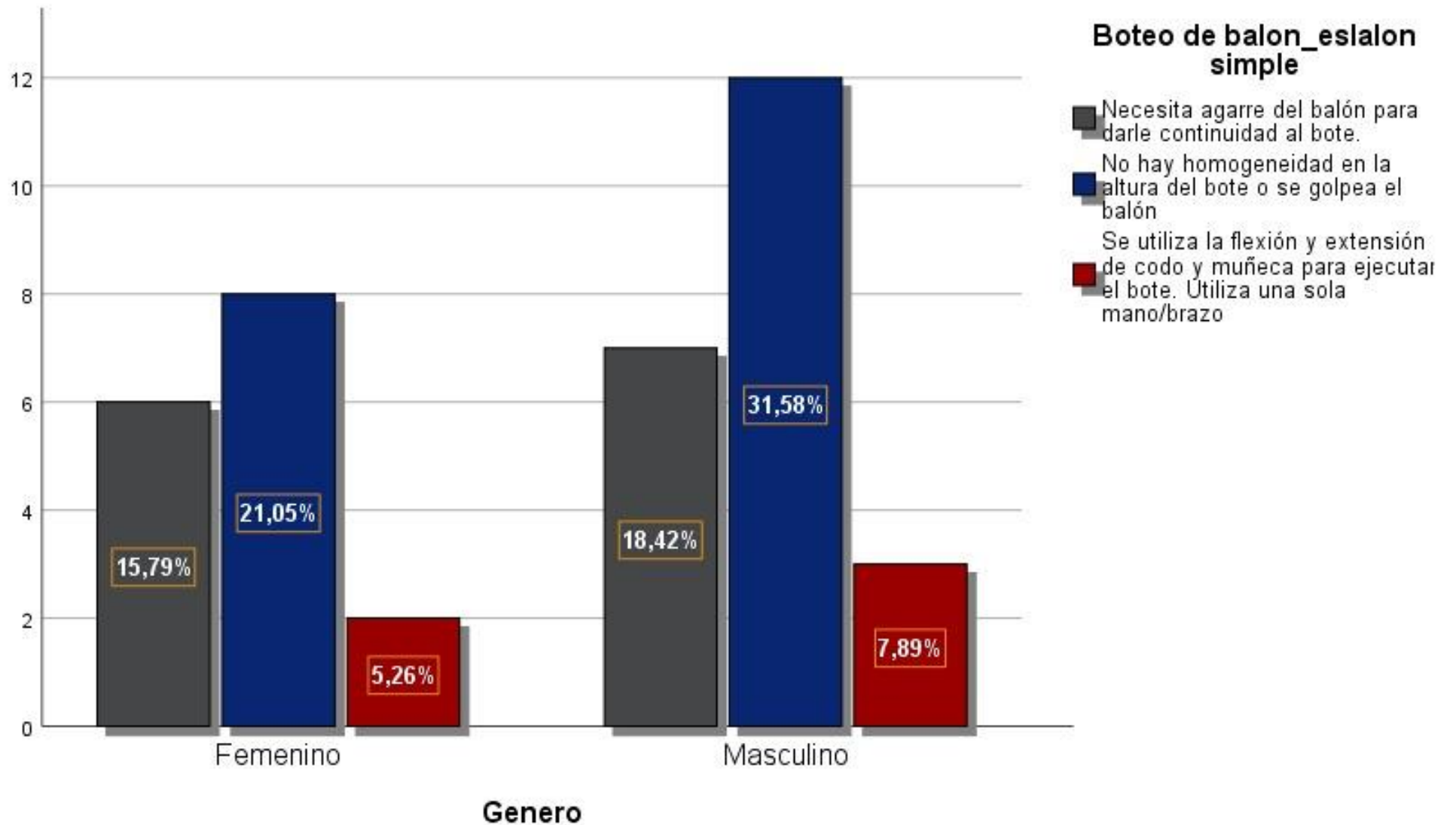
Análisis tarea 5. Carrera en relación al género.



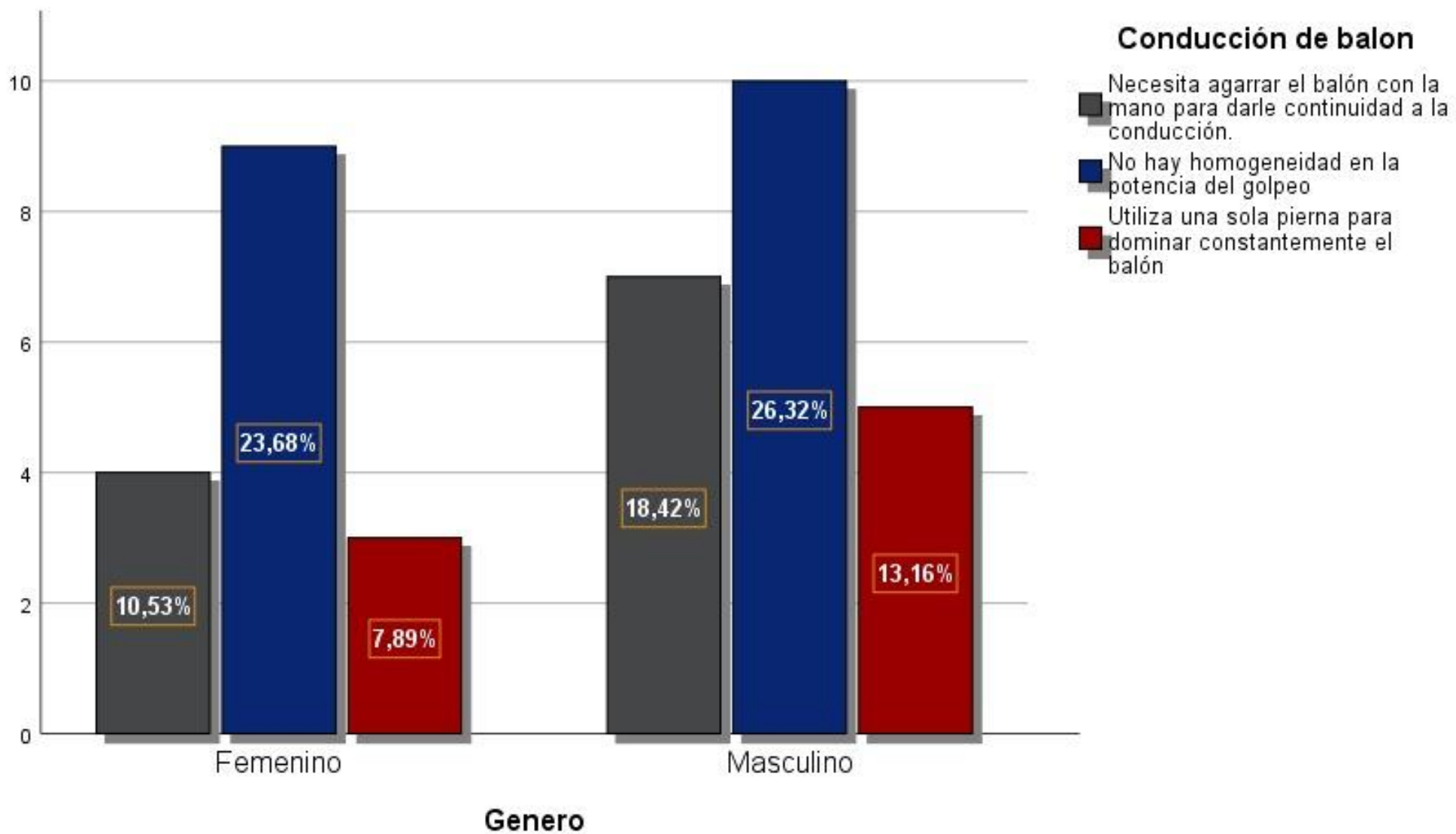
Carrera desplazamiento haciendo esalon

- Se distinguen las fases de amortiguación e impulsión, pero con un movimiento limitado del braceo
- Existe braceo y flexión en el codo. Los movimientos de brazos no facilitan la fluidez de los apoyos.
- Coordina en la carrera brazos y piernas y se adapta al recorrido.

Análisis tarea 6. Driblin (boteo de balón eslalon simple) en relación al género.



Análisis tarea 7. Conducción en relación al género.



PROPUESTA:

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.



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

Las actividades lúdicas de acuerdo a la clasificación de (Soto, 2011),

Para el desarrollo de las habilidades

Para la consolidación de conocimientos

De fortalecimiento de valores

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.



Actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades.



- **Juegos de Construcción y montaje.**

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.

- 1. El sombrero.**
- 2. Pasar el río.**
- 3. Los conejos.**
- 4. Estatuas**

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	<p>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.</p> <p>Variante: Señalar colores específicos de las pelotas a trasladar.</p>


Actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades.

- **Juegos de reglas**

Se apoyan en objetos y accesorios bien definidos lo que nos permite desarrollar diferentes actividades con la finalidad de desarrollar habilidades en los niños



1. **Pelota al aro.**
2. **Los puntos cardinales.**
3. **Trasladar el objeto**
4. **Pañuelo con balón**
5. **Derribar la torre**
6. **Aplasta el globo**
7. **Que caiga el cono**



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 tos lo han logrado varia la distancia del cono al aro, tendrán un intento por turno.</p>

CONCLUSIONES

- 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.
- 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.

CONCLUSIONES

- 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.
- 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.



ESPE

UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS

INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA

GRACIAS

“El éxito no es un accidente, es trabajo duro, perseverancia ,
aprendizaje, estudio y lo más importante de todo, amor por lo que
estás haciendo o aprendiendo a hacer.”

Pelé

